

[www.shpil.com](http://www.shpil.com)

мы с вами одной кровью

ВСЕ ИГРЫ • ВСЕХ ЖАНРОВ • ДЛЯ ВСЕХ

# ШПИЛЬ №4 2006

ИГРОВОЙ ЖУРНАЛ НОВОГО ПОКОЛЕНИЯ

## Механоиды II: Война кланов

отцы и дети.

## Lord of the Rings: Battle for Middle-Earth 2

они сошлись - назгул и хоббит

## ТАКЖЕ В НОМЕРЕ:

Alan Wake, Tom Clancy's Ghost Recon, Advanced Warfighter, Tom Clancy's Rainbow Six 4: Lockdown, Sensible Soccer, Neuro, Huxley, Rat Hunter, Elveon, 25 to Life, Герой и Чудовища, Condemned: Criminal Origins, Razer Krait, Bazer Tarantula, Гайдамаки, Gungrave, Silent Hill

## ПОСТЕРЫ



Вы ещё не шпилите?  
ТОГДА МЫ ИДЕМ К ВАМ...

## Gears of War

торжественное поднятие планки

## Star Wars: Empire at War

Дарт Вейдер на раздаче

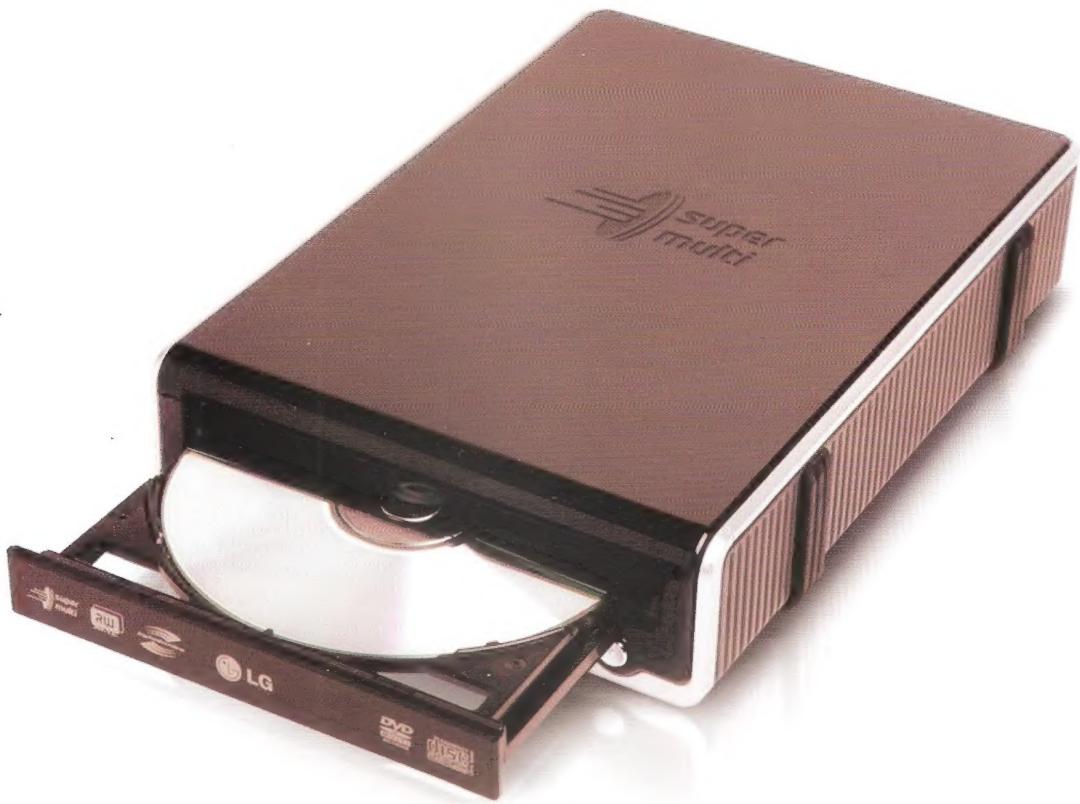
ISSN 1609-900004



9771609 900008

04>

Подписной индекс 23852



# Під Владою Якості

№1 у світі

Супер Мульти GSA-2166D

Функція Lightscribe · Підтримка всіх DVD та CD форматів · Швидкість запису: DVD±R 16x, DVD+R DL 8x · Зовнішній (Інтерфейс USB 2.0)

Безкоштовна інформаційна лінія LG: тел. 8-800-303-0000 · <http://ua.lge.com>

 **LG**  
Life's Good

Можно, конечно, первого апреля развлекаться и дурачиться как все. Но гораздо разумнее провести этот день с максимальной пользой. Вы только подумайте – следующая подобная возможность вам представится только через год. А умные люди давно поняли, что первого апреля можно говорить любую, самую отвратительную и обидную правду, признаваться в самых ужасных гадостях, просто добавляя к своим словам два-три «ха-ха» (ну или пять-шесть, если всё совсем плохо). И всё пройдет на ура. Очень полезно, если вы давно собирались кому-то что-то рассказать, но не знали, как бы это сделать так, чтобы вам за это ничего не было.

Работает это примерно так: «Уважаемая ООН. У нас в подвале редакции, ха-ха, сидит дюжина нелегалов из Мексики и вручную фломастерами рисует весь тираж «Шпилья», ха-ха. Так мы экономим, ха-ха, на печати».

Или так: «Дорогая, я тут недавно стирал свои джинсы, ха-ха, и перед тем, как положить их в стиральную машинку, забыл проверить карманы, ха-ха. А в заднем кармане, ты представляешь, СОВЕРШЕННО СЛУЧАЙНО оказался твой любимый кот Мурзик. Правда смешно, ха-ха?».

Здесь же – два приложения, посвященные первому апреля (входит в стоимость журнала). Не спешите переворачивать страницу.

#### Приложение 1

Специально для этого знаменательного дня мы подготовили сводную таблицу по радиусу поражения различными предметами, чтобы вы смогли просчитать максимально безопасное расстояние \*:

Предмет	Радиус (в метрах)
Кирлич	3–4
Холодильник (при средней загрузке продуктами)	0,3
Слюна (при ругани громкостью до 45 Децибел)	2–3
Табельное оружие участкового	500
Грузовик, груженный шлакоблоком (с полным бензобаком)	220 000–300 000
Кусок рельса	3–4
Дрессированный медведь гризли	100–200
Двуручный меч	4

\* Редакция благодарит специальную команду каких-то людей – случайных прохожих – за помощь, оказанную при подготовке таблицы, и напоминает, что гипс лучше не мочить и не снимать по крайней мере два-три месяца.

#### Приложение 2

Сценарий отличного первоапрельского розыгрыша. Однако здесь нам понадобиться ваша помощь. Не поленитесь выполнить его до конца – не пожалеете.

Итак – для начала найдите стену со свежей побелкой. Нашли?

Теперь плотно прислонитесь к ней спиной. Есть?

А теперь начинайте поступательные движения вверх-вниз. Сделали?

Ха-ха! А у вас спина фиолетовая!  
(Нет, ну правда же, смешно – НА САМОМ ДЕЛЕ она у вас белая, поняли, да?)

## «Шпиль!»

Видається російською мовою; щомісячно; від травня 2001 р. № 4 (53), квітень 2006 р.

Видавець: ТОВ «Декабрь»  
Україна, Київ, 2004 р.

Виконавчий директор  
О. О. Юревич

### РЕДАКЦІЯ

Головний редактор  
М. Писаревський

### Редактор

О. Лішук

### Літературний редактор

Ю. Тимошенко

Дизайн та комп'ютерна верстка

О. Заславська

### Фотокореспондент

М. Смоляр  
Відділ реклами

А. Бєліх (postna@comizdat.com)

Р. Грубий (rost@comizdat.com)

### Відділ збуту

I. Краснопольський

O. Нікіфоров

Зав. виробництвом

Ю.О. Курніков

producer@comizdat.com

### Ціна за домовленістю

Рукописи не рецензуються і не повертаються.

Повну відповідальність за точність та зміст рекламиної інформації несе рекламодавець.

Підписано до друку 17.03.2006.

Наклад 30 000 прим.

### Видруковано з готових фотоформ

ТОВ «Декабрь» у друкарні «Новий друк».

Зам. №06-3653

Друк офсетний

Формат 60x90/8

8,5 ум. др. арк.

Відповідальність за якісне поліграфічне виконання несе друкарня «Новий друк»

м. Київ, вул. Магнітогорська, 1,

тел. (044) 451-48-03.

TELECOM

АА П. Телком

офіційний інтернет-провайдер

тел. (044) 238-89-89 www.iptelecom.ua

Технічну підтримку редакції забезпечує компанія «ЕПОС» (тел. 462-52-68)



### АДРЕСА РЕДАКЦІЇ ТА ВИДАВЦЯ:

ТОВ «ДЕКАБРЬ»  
Україна, 03680, м. Київ-680,  
просп. Перемоги, 53,  
тел./факс: (044) 501-9355  
E-mail: shpil@comizdat.com

© ТОВ «Декабрь», 2004  
Засновник – С.М. Костюков  
Свідоцтво № КВ-5116 від 14.05.2001

Усі права застережені. Використання матеріалів у будь-якій формі можливе лише за письмовою згодою редакції.

В оформленні використано  
реклами та матеріали з сайтів:  
www.overgame.com, www.theoxygentank.com,  
www.gamespot.com, www.gamesville.com,  
www.gamecenter.com, www.gamewallpapers.com.

Передплатний індекс – 23852  
з CD-диском – 01727

## Эхо планеты

Игрорапорта

2

## Girl of the Month

Фильм «Блад Рейн»

6

## МегаGame

Механоиды II: Война кланов

8

## Ждем-с!

Tom Clancy's Ghost Recon: Advanced Warfighter

12

Alan Wake

14

Gears of War

16

Elveon

20

Sensible Soccer

21

Huxley

22

## Ждем-с: На излёте!

Neuro

24

## To play or not to play

Lord of the Rings: Battle for Middle-Earth 2

26

Rat Hunter

30

Star Wars: Empire at War

36

Tom Clancy's Rainbow Six 4: Lockdown

40

25 to Life

44

Герои и Чудовища

46

Condemned: Criminal Origins

48

## ЧуваАк!

Гайдамаки

50

## Железный Boom!

Razer Krait и Razer Tarantula

51

## П@утина

Не бей копытом

52

## Animania

Gungrave

54

Новости

56

## Columbia Бразерс

Silent Hill

58

Матадор

60

## Clubничка

«Шпиль!» за киберспорт!

53

ДЖИНС Snow Show

62

## Outro

P.S.: 12-балльная система оценки игр:

- 0-2 – таких игр не существует;
- 3-4 – полный ацтой;
- 5-6 – стоит поиграть для общего развития;
- 7-8 – на любителя (в вообще – неплохо);
- 9-10 – классная игра с маленькими недостатками;
- 11 – шедевр. Обязательно купите;
- 12 – нет слов. Такие игры выходят раз в несколько лет и ломают устоявшиеся стереотипы (например Half-life).

## Готичная осень

После долгого и упорного молчания Piranha Bytes с позволения и поддержки своего издателя в лице JoWooD Productions наконец-то назвали очередную и, скорее всего, окончательную дату выхода Gothic 3. Сверхожидаемый культовый ролевик всех времен и народов появится на прилавках магазинов в сентябре 2006 года. Русский релиз состоится немного позже. В общем, следите за анонсами.

## Покемон против Чебуратора

Корпорация SEGA в очередной раз решила оставить эксперименты по выращиванию боевых ежиков-мутантов на азиатских консольных просторах и поворошить старый хлам. Результат превзошел все ожидания – PC и консоли нового поколения ожидают второе пришествие самого оригинального боевика 16-битного прошлого. Игра «RoboCop vs Terminator» («Робокоп против Терминатора») по мотивам бессмертных комиксов Френка Миллера, оказывается, уже больше года находится в разработке, да еще в обстановке строжайшей секретности. Ожидается солидная, как для консолей, графика, оригинальный движок с прикрученной физикой PhysX. Обещан огромный выбор оружия, все возможные



терминаторы в качестве врагов и аж три варианта концовки. Озвучивать Робокопа вызвался сам Питер Веллер (Peter Weller), некогда дважды сыгравший робота-полицейского Алекса Мерфи в одноименном фильме. Первые скриншоты игры должны появиться в первый день второго квартала этого года.

## Depeche Sims

Группа Depeche Mode отныне работает на Electronic Arts. Ветераны стиля «new wave»

подсели на... The Sims. В грядущем add-on'e Sims 2: Open For Business будет играть хит



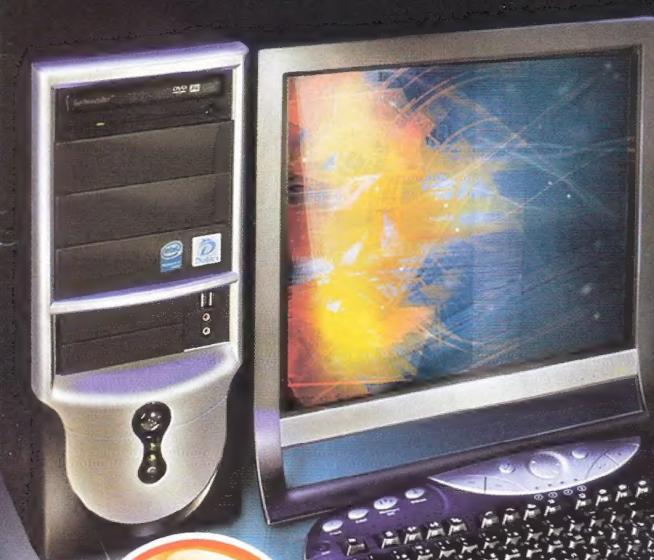
Suffer Well из альбома Playing Angel. Эта невидаль, песня в игре, – скажете вы, и будете совершенно неправы. Фишка в том, что Depeche Mode записали ее на simlish'e – языке симсов. И теперь это забавное мычание (в основу которого, кроме прочего, положен украинский язык) станет главной темой игры, будет крутиться по радио и ТВ. От такого сотрудничества «прутся» и музыканты, и EA'ники, а игрокам придется последовать их примеру.





## Рішення для всієї родини

Збагатіть своє сімейне життя — відкрийте нові можливості за допомогою ПК Delfics® DTS на базі процесора Intel® Pentium® 4 з технологією HT.



**3190  
грн.**

### ПК Delfics® DTS

На базі процесора Intel® Pentium® 4 630 з технологією HT 3.0 GHz/2 MB cache/800 MHz FSB

- Материнська плата Foxconn на базі Intel® 915PL
- Оперативна пам'ять DDR 512 MB PC3200 (Brand)
- Жорсткий диск 160 GB SATAII (Samsung)
- Відеоадаптер ATI RadeOn X700 128 MB/128 bit/TV/DVI/PCI-E (Sapphire)
- Дисковод FDD 3,5" • Оптичний привід DVD-RW/+RW • Корпус Foxconn 350 W

### Кожному покупцю акційного ПК Delfics® DTS UPS у подарунок!

Купуючи акційний ПК Delfics® DTS, Ви отримуєте джерело безперервного живлення зі стабілізатором напруги Apollo 1040E Back Pro (400 VA) у подарунок!

З детальнішими умовами можна ознайомитися на сайті [www.gigabait.com.ua](http://www.gigabait.com.ua)

Отримай GigaCard  
у київських салонах-магазинах  
«Гігабайт» та купуй неакційні  
товари зі **ЗНИЖКОЮ**  
**від 3% до 5%**  
подробиці у магазинах «Гігабайт»

Повний асортимент продукції дивись у мережі салонів-магазинів «Гігабайт»

#### КІЇВ

- ✉ вул. Велика Житомирська, 6  
(044) 279-22-15, 279-86-43
- ✉ пр. Маяковського, 10  
(044) 515-84-75, 536-09-23
- ✉ пр. Московський, 16  
(044) 501-03-18, 419-81-88
- ✉ вул. Тимошенка, 21  
(044) 426-17-02, 426-14-31
- ✉ Відділ оптових продажів  
✉ вул. Філатова 1/22  
тел. 528-83-30, 501-60-42

#### КІРОВОГРАД

- ✉ вул. Декабристів, 9  
(044) 562-66-99

#### БІЛА ЦЕРКВА

- ✉ б-р Перемоги, 99  
(04463) 4-49-35, 4-47-52

#### ЖИТОМИР

- ✉ Старий бульвар, 2  
(В. Бердичівська, 26)  
(0412) 42-16-16, 34-44-90
- ✉ пров. Вацківський, 3  
(0412) 41-27-53

#### КРЕМЕНЧУК

- ✉ вул. Жовтнева, 37/18  
(0536) 79-99-98, 79-13-66

#### СІМФЕРОПОЛЬ

- ✉ вул. Гоголя, 15  
(0652) 51-01-68, 51-01-67

#### ЧЕРНІГІВ

- ✉ вул. Мстиславська, 33  
(04622) 7-47-07

**КРЕДИТ  
НА 1 РІК  
ПІД 0%**

Гарантія на ПК Delfics® – 3 роки. ПК Delfics® сертифіковані УкрСЕПРО

\* Компанія запишує за себе право на незначну зміну цін та конфігурації. Конфігурації можуть бути доповнені або змінені за вашим бажанням.

\*\* Термін дії акції з 1 по 30 квітня 2006 року. Акція дієсна у київській мережі салонів-магазинів «Гігабайт». Подарунком вважається придбання товару за 1 гривною.



Pentium® 4 HT  
inside™

Логотип Delfics – товарний знак ТОВ «Компак-Сервіс» та ТОВ «Компак Трейд». Intel, Intel logo, Intel Inside logo, Intel Inside logo, Intel Centrino logo, Celeron, Intel Xeon, Intel SpeedStep, Itanium, и Pentium с товарами знаками, або зареєстрованими товарами знаками, права на які належать корпорації Intel і її підрозділом на території США та інших країн.



## Это уже третий X, man!

Скоро месяц май, и на экранах кинотеатров появится третья часть развеселой киношки о приключениях радиоактивных людей, помеченных буквой «X». А вместе с фильмом выйдет и игра по его мотивам для всех платформ, включая мобильные. Разумеется, X-men 3 – убойный action с элементами RPG, объясняющий все непонятки фильма. На этот раз на экранах мониторов второй «запасной» состав – Nightcrawler, Iceman, Colossus. Однако и старые знакомые, среди ко-

торых неизменно присутствует всенародный любимец Wolverine, продолжат рвать и метать.

Что кроется за фразами типа «невероятная графика», «полный контроль над персонажем» и им подобными – узнаем уже совсем скоро.

## Весь Эффект – ограниченным массам

Вместо того чтобы прилежно клепать обещанный Dragon Age – эксклюзивную RPG для PC, компания BioWare так и норовит забраться в консольные дебри и срубить на этом побольше зеленой капусты. Совсем недавно был анонсирован очередной эксклюзив, снова



action-

RPG, но на

сей раз для Xbox 360 – футуристический ролевик Mass Effect, самым наглым образом похожий на Knights of the Old Republic, как визуально, так и по стилю геймплея. Живая вселенная образца 23 века,



а в ней – главный герой со своим верным космическим кораблем. Отличительная черта Mass Effect – постоянно обновляемый сюжет: игроки смогут регулярно выкачивать новые миссии, продолжающие сюжетную линию, и так будет длиться, пока разработчикам не надоест. Подробности на [www.masseffect.bioware.com](http://www.masseffect.bioware.com), хотя смотреть там все равно нечего, прям не BioWare, а сплошное расстройство.

## Figout III

По последним данным, которые будут оглашены в первый день второго месяца весны, Fallout III останется су-

ществовать только в воображении игроков. Маркетологи Bethesda Softworks пришли к выводу, что культовый бренд покойной Black Isle Studios морально устарел и окончательно потерял былью привлекательность для широких масс поклонников RPG. Итог крайне неутешительный, а результат неутешителен вдвойне – авторские права на «Фолл» продолжат бесцельно пытаться и разлагаться в закромах Bethesda. А если третья часть пост-ядерной RPG и случайно выйдет в свет, то ничего хорошего игрокам она не принесет – игра станет безжалостным экспериментом по апробации новых идей для The Elder Scrolls V.



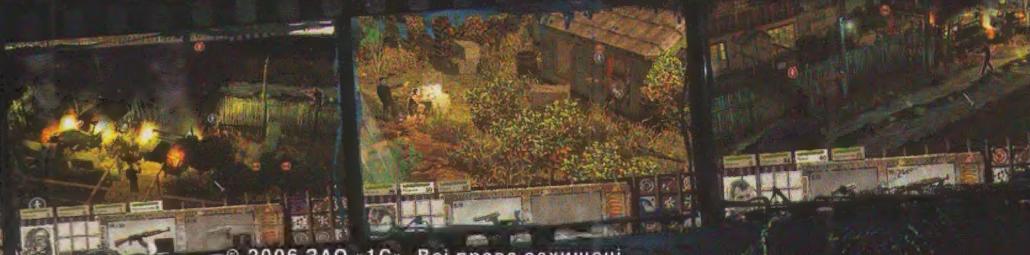
Найліцензійний постачальник програмного забезпечення для домашніх комп'ютерів

**1С МУЛЬТИМЕДІА**

З питань партнерства звертатися: "1С Мультимедіа Україна" (044) 244-7870, info@games.1c.ua, http:// games.1c.ua

# ЖЕСТЬ

ПЕКЛА НЕМАЄ,  
КРІМ ТОГО, ЩО ПОРУЧ



© 2006 ЗАО «1С». Всі права захищенні

© 2006 Avalon Style Entertainment. Всі права захищенні

© 2006 Arnold and Gregor Production. Всі права захищенні

Silent Storm ®. © 2001-2006 Nival Interactive. Всі права захищенні

Silent Storm ® – зарегистрированный Nival Interactive.



ДЕВУШКА МЕСЯЦА

# мисс «ШПИЛЬ!» апрель

ВАМПИРАМ СТРОГО  
НЕ РЕКОМЕНДУЕТСЯ  
ПОСЕЩАТЬ  
КИНОТЕАТРЫ  
С 23-ГО МАРТА



БЛЭДRAYН  
BLOODRAYNE

Найліцензійніший постачальник програмного забезпечення для домашніх комп'ютерів

**1C® МУЛЬТИМЕДІА**

З питань партнерства звертатися: "1С Мультимедіа Україна" (044) 244-7870, info@games.1c.ua, http://games.1c.ua

# Зоряні вовки 2.



**1C**  
ФІРМА «1С»

**Xbow**  
SOFTWARE  
www.xbow.ru

© 2005 ЗАТ «1С». Всі права захищені

© 2005 X-BOW SOFTWARE.

Всі права захищені

**Название:** Механоиды II: Война кланов**Разработчик:** SKYRIVER Studios**Издатель:** 1С**Жанр:** action/simulator/RPG**Системные требования:** Pentium 4 2 ГГц, 512 Мб, 128 Мб 3D Video**Официальный сайт:** [www.aim2.ru](http://www.aim2.ru)**ОЦЕНКА:**

11+

**Графика:**

10

**Геймплей:**

11

**Управление:**

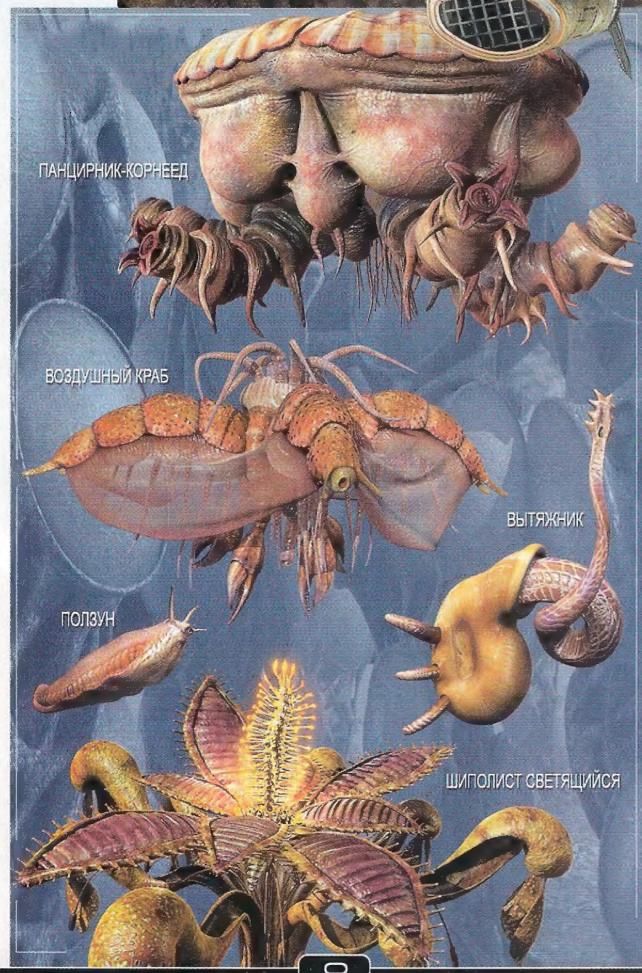
10

**Звук:**

9

**Сюжет/концепция:**

11



очему-то большинство сценаристов, писателей и прочей братии, в бытние времена усердно маравших бумагу, а ныне усердно топчущих клавиши компьютерной техники, усиленно наделяют машины человеческими качествами. Особенно в этом преуспели японские аниматоры, хотя это тема отдельной беседы и даже не со мной, а с мастером отaku, aka Sova. Впрочем, можно и отдельться стандартными примерами вроде Робокопа, Терминатора или персонажей мультика «Роботы», не залезая в дебри кинематографа. А вот действительно показать мир глазами разумной машины, обыграть решения и стремления расчетливого ИИ, лишенного чувств, абсолютно практического, непреклонного, – такое не многим было под силу. А уж посвятить этому целую

игру, интересную и необычную, – такое, и вправду, нужно уметь. И сумели это не мастера жанра, а веселые и находчивые русские программеры из SKYRIVER Studios, что в славном городе Самаре. Речь идет о проекте «Механоиды», на Западе известном как A.I.M. – Artificial Intelligence Minds. К слову, такое резкое переименование связано с действующими на забугорных рынках ограничением – чтобы впустить что-либо с названием «Mech-чего-то-там», необходимо получить весьма дорогостоящую лицензию.

Мир планеты Полигона, созданный стараниями SKYRIVER, не отличался особой изысканностью, богатством флоры и красотой пейзажей, зато динамически изменялся в зависимости от выбора игрока и результатов его деятельности. Хотя на фоне такого монстра, как «Космические рейнджеры II», весь



спектр возможностей «Механоидов» выглядел более чем скромно, это ничуть не сказывалось на игровом процессе. Геймплей являлся набором крайностей и варьировался от бешено стрельбы до унылого лазания по горам, грачичащего с легким раздражением и скучой. И все же игра вызывала больше позитивных, чем негативных впечатлений. Окрыленные успехом, разработчики принялись стряпать продолжение. И вторая часть под названием «Механоиды II: Война кланов» появилась почти через год с момента выхода оригинальной игры.

Как и раньше, действие происходит в мире Полигона спустя много времени после завершения событий первой части. Уже исчез контроль Супера, и механоидам стали доступны новые сектора и новые возможности. После Реформации – процесса, к которому, по мнению Считающих, приложил силы сам Наблюдатель, – механоиды изменились. Многие старые кланы исчезли. Ушли в небытие их простые и абстрактные цели в виде битв на арене или поднятия рейтинга. Механоиды встали на путь эволюции, и, как и прежде, вместе с разумными машинами изменился весь окружающий мир.

Возникли новые кланы с механоидами пятого поколения во главе. Теперь это уже были крупные формирования механоидов с четкой стратегией, хорошо организованные и ориентированные на достижение одной глобальной цели. В скромном времени различные интересы привели к масштабным войнам, которые велись уже не ради абстрактного рейтинга или иллюзии превосходства,

а для тотального уничтожения противника. Возможность контролировать ресурсы позволила более сильным кланам уничтожить или изгнать слабые, действуя не только военным, но и экономическим путем.

Настал своеобразный паритет, никто не мог изменить ситуацию в свою пользу. Так продолжалось очень долго и могло продолжаться и далее, если бы Считающие – один из немногих сохранившихся с прошлых времен кланов – не нашли выход из сложившейся ситуации. Чтобы подлить масла в огонь и сдвинуть процесс с мертвой точки, они занялись поиском того, кто сможет найти и вернуть в мир Полигона самого первого механоида пятого поколения. Вскоре и подходящий кандидат отыскался. Им оказался один из лидеров клана, недавно проигравшего войну. Для него это задание стало возможностью снова оказаться в деле.

Каждый механический умник имел на своем жестком диске пометку о первом механоиде пятого поколения – идеальном воине, в одиночку способном истреблять целые кланы (чем он, собственно, и занимался всю первую часть игры). Однако никто не знал, что с ним произошло и где его нужно искать. Считающие с помощью каких-то своих хитровывернутых методов выяснили, что его можно отыскать и вернуть обратно, чего до сих пор сделать было нельзя. Бывший глава уничтоженного клана получил все необходимые данные, приступил к выполнению миссии, с которой в скромом времени ус-



пешно справился – первый из механоидов пятого поколения снова появился на Полигоне...

Но это сказочка пост-ядерного века, известная всем поклонникам игры, а развитие простого (с человеческой точки зрения) сюжета о еще одном вознесении самого удачливого из механоидов – ее прямое продолжение. Кстати, в первой части – в зависимости от выбора игрока – механоид пятого поколения либо улетал к звездам, либо оставался на Полигоне. Вот тут-то и возникает серьезный вопрос: если он таки улетел, то каким образом он сумел вернуться обратно? Но об этом разработчики деликатно не упомянули. В общем, сюжетная завязка – весьма крупномасштабная липа.

Итак, ближе к делу. Даже визуально прогресс налицо, хотя участия первой части избежать не удалось – мелкие недоработки мало-помалу подтачивают позитивные ощущения. Хорошо, что квалификация программистов все же оказалась выше уровня баగов в игре. Модифицированный движок «Механоидов» демонстрирует вполне достойное качество картинки

и неплохую физическую модель. Графика улучшилась повсеместно, особенно это хорошо заметно на примере воды и буйной растительности. Даже унылые скалы теперь не кажутся такими однообразными. Ландшафты неоднородны – в пустыне встречаются островки зелени, на реках можно наблюдать россыпи экзотических цветов, причудливые грибы и хвоши на болотах и так далее. Пейзажи почти на все сто статичны, но временами попадаются сюрпризы в виде военных машин в разрушенном секторе.

Игровая механика изменилась самым интересным образом. Произошло номинальное деление на три класса по типу используемого гладиера: воины, торговцы, курьеры. Такое деление чисто условное и, похоже, влияет только на набор оборудования, получаемого в начале игры, и ни на что более.

Гладиер, грубо говоря, является не чем иным, как корпусом механоида, и может быть заменен в любой момент, в то время как в первой части новый «кузов» покупался всерьез и надолго.



Боевые глейдеры отличаются повышенной прочностью и устойчивостью, торговые модели крайне неповоротливы, а курьерские глейдеры способны пересечь весь сектор в считанные минуты, лететь быстрее ветра, лишь иногда касаясь земли.

Для глейдеров, оружия и всего прочего, за исключением разве что специального оборудования, доступна возможность модернизации. То есть можно пожертвовать маневренностью в пользу грузоподъемности, повысить скорость за счет прочности и так далее. Это позволяет не задумываясь менять глейдер в зависимости от ситуации и текущего задания. Во многих секторах немодифицированные модели стоят одинаково или почти одинаково, есть в наличии на всех базах, что позволяет на лету производить модернизацию. К сожалению, персонального «гаража» не предусмотрено, так что устроить склад всего необходимого на все случаи жизни нельзя.

Вопрос тюнинга тоже крайне интересен. Характеристики глейдеров изменились, а заодно расширился и список доступных вспомогательных устройств. И запихать их все вряд ли получится – непомерная жадность непременно отрицательно скажется на ходовых качествах. Появилось

немало «гуманного» оружия, разработанного специально для механидов-пацифистов. Пушки, основанные на гравитации или статис-поле, временно обездвиживают или отбрасывают противника, тем самым давая возможность удрать или как следует прицелиться кластерной ракетой ☺.

Другое неоспоримое нововведение в мире Полигона – упрощение визового режима и таможенного контроля при переходе между секторами. Теперь за умеренную плату можно посетить почти любой сектор уже на ранних стадиях игры. И никто не запрещает подсобрать деньжат, смотаться «за бугор», купить все самое мощное, а затем вернуться и в одиночку валить противников пачками в других секторах. Единственный товар, конфискуемый перед самым Тоннелем перехода – механиды, ведь в таком случае процесс покорения Полигона был бы уж слишком простым.

Самый основной шаг вперед и в сторону по сравнению с предыдущей игрой – система кланов, возможность создания собственного клана и управления им, захвата построек и экономические разборки с конкурентами.

Главное – начать с умом, а далее подопечные, расплодившись как кролики, смогут и сами успешно противостоять вражеским нападкам. В любом случае в начале приходится играть от обороны

ны, постепенно наращивая военную и торговую мощь. Теперь игрок – уже не просто герой-одиночка, он вожак, направляющий стадо электронных болванов в атаку. Да, возможность создать свой отряд и коллективно чинить расправу над недругом есть, и это здорово облегчает жизнь, хоть и режим командования тактической группой крайне неудобен и недоработан. Зато теперь можно наброситься впятером на одного. Да, это совсем не честно, зато эффективно, а большего, в общем-то, и не требуется.

Искусственный интеллект стал на порядок сообразительней, особенно по сравнению с первой частью. Механиды научились толково пользоваться невидимостью, некоторые даже засады устраивают, умело пользуются тяжелым вооружением, а также вовремя пытаются бежать с поля боя. Противники не возрождаются где попало, доведенный до Переноса противник больше никогда не появится. Сложность противников растет не от крутизны глейдера и оружия игрока (как это было в Ex Machina), а от сектора к сектору, причем баланс сил по регионам изменился.

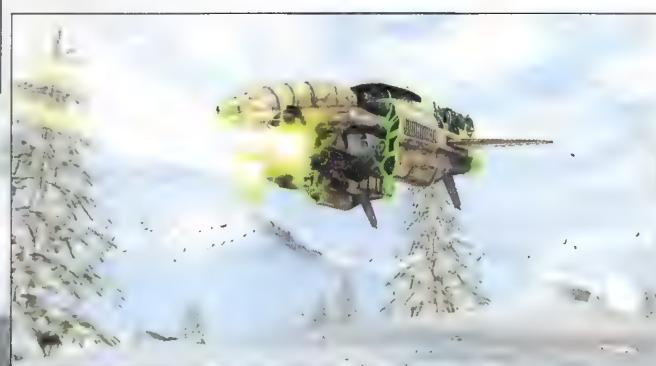
Однако при всех положительных изменениях тупить механиды отнюдь не разучились. На крутых поворотах у стен можно увидеть скопления торговцев, тупо тыкаю-

щихся в стены. Аналогичные картины можно наблюдать и в любом изобилующем скалами секторе. Упервшись «рогом» в стену, мехи не реагируют на стрельбу, даже получив критические повреждения.

Несмотря на вышеперечисленные недостатки и обилие багов, «Механиды II: Война кланов» с легкостью и без вариантов уделяет последний громкий проект подобного рода – Ex Machina. Преображеный мир Полигона живет своей жизнью, и игрок является лишь частичкой, от которой, правда, многое зависит, в то время как в Ex Machina сам мир меняется с развитием игрока (к примеру, он нашел мощную пушку, бац – у противников тоже неизвестно откуда появились мощные пушки). AI в Ex Machina тоже намного слабее, задания – скучнее, а такая неприглядная «начинка» сводит на нет все визуальные достоинства игры.

Коллектив SKYRIVER сумел развить все свои идеи в правильном направлении, да еще и с учетом пожеланий игроков. Главное достоинство игры – абсолютно полная свобода действий, а такое встречается ох как не часто. Спросите любого поклонника Elite, и он подтвердит, что свобода действий и выбора – это самое важное.

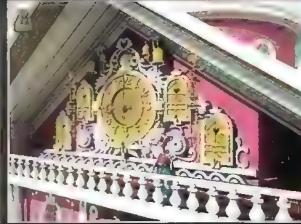
**Алексей Лещук  
и его Злобная Lichina**



Найліцензійніший постачальник програмного забезпечення для домашніх комп'ютерів

# 1С МУЛЬТИМЕДІА

З питань партнерства звертатися: "1С Мультимедіа Україна" (044) 244-7870, info@games.1c.ua, http://games.1c.ua



© 2006 ЗАО «1С». Всі права захищені.



© 2006 О. Корастелева. Всі права захищені.

**Название игры:** Tom Clancy's Ghost Recon: Advanced Warfighter

**Разработчик:** Red Storm Entertainment / GRIN (для PC)

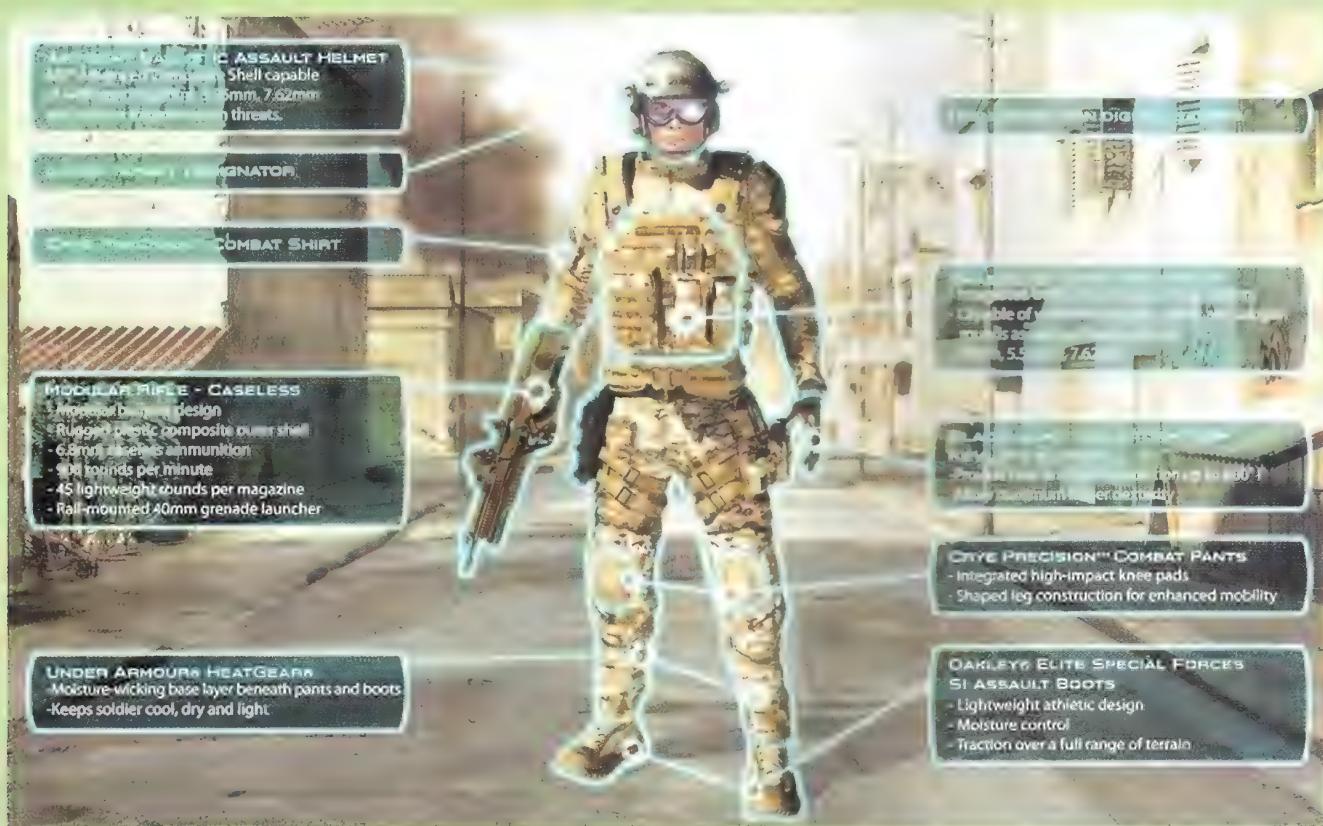
**Издатель:** «Руссобит-М Украина»/GFI

**Жанр:** тактический шутер

**Дата выхода:** на PC – не ранее мая 2006 года

**Официальный сайт:** [www.ghostrecon.com/us/ghostrecon3](http://www.ghostrecon.com/us/ghostrecon3)

# Однажды в Мексике: спецназ под острым соусом!



## Вот где собака порылась...

Спецназ – дело тонкое, но маловариативное. Поэтому придумать нечто новое о военных и впаять его в книгу, фильм или игру в надежде сотворить шедевр остается сложной задачей. Гордый гений народного Кобзаря Америки Тома Клэнси в который раз попытался опровергнуть это суждение в третьей части проекта *Ghost Recon* – умеренной по сложности тактической игрушке, которая вместе с сериалами *Rainbow Six* и *Splinter Cell* прославляет

имя дядюшки Тома вместе с именем американского спецназа.

На сей раз авторы забодяжили такую сюжетную закваску: в недалеком будущем на очередных посиделках глав государств в Мехико-сити происходит маленький казус – банда террористов (если в конце окажется, что их глава – опять русский Ванька, то я на них обижусь) посягают на президента США. А еще, нализавшись палёной текилы, мачос хотят устроить фейерверк из государственных ядерных петард! В составе милого и пу-

шистого отряда спецназовцев нам и предстоит разгребать всю эту кучу мусора, в которую превратили город международные преступники.

## Лепота!

Единственное, что радует рядом с таким оригинальным сюжетом – это обещанная сочность военных действий, которая здорово сыграет на руку атмосфере в мультилеерных потасовках. Деморолики показывают, что бои в городских джунглях обещают быть весьма осмысленными и эффектными.

Разумеется, большая ставка сделана на графику (скрины и правда отменные). Технологичность игры интригует: сбалансированное оружие (включая пушки для ленивых) и уникальная (не то слово...) система спутникового наблюдения (гордость авторов) и удаленного координирования действий готовитсянести немалую лепту в пропаганду спецвойск США. Кстати, вмонтированная в шлем видеосистема (перечисление игр, где она уже использовалась, займет полстраницы) при правильной балансиров-

## STRATEGIC ADVANTAGES OF CROSS-COMMUNICATIONS



ROSS-COM'S EFFECTIVE RANGE



ке сможет впрямь послужить неплохим тактическим стержнем игры. Да и управление, судя по серьезности подхода к заточке под РС, обещает быть удобным.

А знаете?  
Мне верится, что  
проект получится  
вполне достой-  
ным. Ведь реак-  
ция игроков  
на предыдущий  
сугубо консоль-  
ный Ghost Re-  
con 2 была  
крайне нега-  
тивной. А это,  
проверьте, дей-  
ственный метод  
заставить деве-  
лопера почес-  
ать репу  
и принять  
меры

(ёж – птица гордая: пока не пнешь, не полетит!) Тот же самый девайс чесать потом придется нам: ориентация игрушки на приставку Xbox 360 намекает на немаленькие системные требования.

Вывод отряда  
из зоны

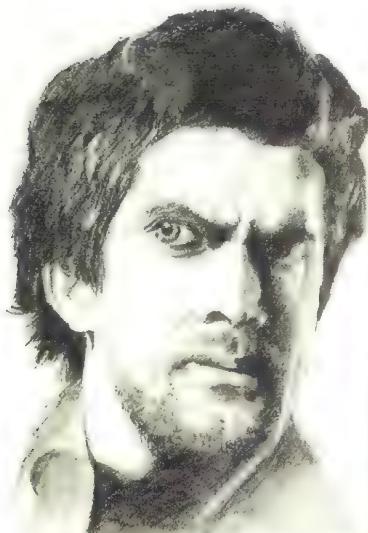
Не знаю, как в Америке, но у нас об этой игре вряд ли будут слагать легенды в стихах: так уж повелось, что из свежих творений на основе работ Тома Клэнси ни один сюжет не смог пронять до мурашек отечественного игрока. Поэтому не стоит полагать, что этот проект из кузницы американского спецназа удивит нас свежей идеей. Но причины ждать игру имеются: дерзкая и живая графика, горячая технологичность игры, которые в симбиозе с мультиплерными баталиями не позволяют игре получить прямо на зеркальную поверхность диска наклейку «непотреб».

Ждем? Почему бы и нет

**Со специальным репортажем  
из Ме-хи-хи-ко-сити  
—Napalm—**

**Название игры:** Alan Wake**Разработчик:** Remedy Entertainment**Издатель:** Remedy Entertainment**Жанр:** психологический триллер, интерактивный киноэкшен**Минимальные системные требования:** ☀ ☀ ☀**Дата выхода:** «как только, так сразу», ориентировочно – конец 2006 – 2007 год**Официальный сайт:** [www.alanwake.com](http://www.alanwake.com)

**ИА «Превед!» сообщает:**  
многоглазые близнецы Макс и Алан чувствуют себя хорошо, и шлют привет донору лица Сэму Лейку



# I'm Your **Nightmare!**



**В**ам не надоело тратить свою драгоценную жизнь на бесмысленные игры и ждать чего-то особенного? Ведь хотя хиты и выходят очень редко, но запоминаются они надолго. Об одном из шокирующих проектов и пойдет сегодня речь.

E3 – как много в этом звуке... Все основные резонансные игры обязательно проходят через этап, который называется «похвастаться на E3». Remedy решили, что хвастаться новым проектом на E3 будет лично Сэм Лейк (да-да, тот самый, ставший фирменным лицом Макса Пэйна – любимого ребенка Remedy). Он-то в мае прошлого года и поведал восторженной публике о новом проекте, имеющем, между прочим, мало общего с легендарной серией Max Payne. Имя проекту – *Alan Wake*.

Все западные ведущие издания рвут на себе майки и в

один голос причитают о невиданности и дивной оригинальности игры, о кропотливом отношении к делу и о внимании к мелочам. Наученные горьким опытом игровых разочарований мы могли бы только недоверчиво хмыкнуть. Но я бы этого делать не стал. Ведь создатели Макса не могут, не имеют права подвести! Они уже доказали миру, что могут творить чудеса. Max Payne-2 и сегодня показывает большинству игр, какими качествами должен обладать хит. Даже графика этой игры смотрится сегодня ровно и приятно. Вы только представьте, чему за годы, прошедшие после выхода MP-2, научились эти ребята! Я уверен, многому! И ролик, демонстрирующий графические особенности игры, – яркое подтверждение тому, что работа ведется с упорством и легкостью бармена-профи, творящего очередной коктейль-шедевр, смешивая уве-

ренной рукой все ингредиенты в единое авторское творение.

Начнем с графики как одной из причин всемирного шока. Можно было бы подумать, что скриншоты с умопомрачительными пейзажами – это чистейшей воды провокация, если бы не тот факт, что игра рассчитана не только на ПК, но и на приставки нового поколения. А мы с вами уже неоднократно читали, что все новые платформы будут предоставлять возможности необычайной фотoreалистичности, поэтому у *Alan Wake* есть все шансы стать восьмым графическим чудом света. И только ради этого, я думаю, стоит достать из закромов родины накопленные на очередной апгрейд деньги и подготовиться к приходу мощной игры для мощных компьютеров. А тому факту, что на E3 презентация проекта проходила под крыльышком компании ATI, могут возрадоваться те игроки, которых огорчили выходы

игр, заточенных только под GeForce.

В игре нас будут удивлять: продуманная смена дня и ночи (чтобы неповторимо передать свет, разрабатывается целая технология), восходы солнца и сумерки, леса, где каждое дерево, да и вообще каждый элемент мира, а особенно физика (сейчас ловкая физика – признак хорошего тона) – всё проработано до малейших деталей! А как вам такой факт: положение звезд на небе просчитывается и приводится в соответствие с реальным небосводом Вашингтона! Да ведь это же будет поистине эмулятор планетария, полнейшая симуляция мира – новая реальность, от которой будет еще сложнее оторваться, чем от лучших игровых миров современности – WoW и LineAge.

А как же наш, реальный мир..

Герой будет искать ответы и разгадки тайн в огромных пространствах, как в GTA. А это намек на то, что в игре, возможно, будут задействованы транспортные средства.

Теперь посмотрите-ка на будущего героя. Чем-то ведь он тоже похож на Макса Пэйна? Или это сказывается ассоциативность? Неужели для его создания использована внешность какого-то из родственников Сэма Лейка? Семейный



подряд, однако. Шутки шутками, а выглядит персонаж качественно и реалистично.

Теперь о сюжете: это раньше адвенчуря была «бродилкой-пыхтёлкой». Теперь куда ни глянь в адвенчурах проявляются элементы, а то и целые глыбы убойного геймплея, action продолжает свое победное шествие.

Итак, в некотором царстве, в некотором государстве, в городе Вашингтон жил да был писатель, который сочинял статьи в игровые журналы... Хе-хе, на самом деле, Алан Вэйк – специалист по мистике, триллерам, ужастикам и страшилкам. Помните фантастическое произведение, где кошмары материализовались, а спасти можно было только спрятавшись под одеялом («Я в домике, ку-ку!»)? Вот и здесь дописался человек до такой степени, что по ночам у него в больших количествах начинаются зрительные, звуковые и «смысловые» галлюцинации. Причем видения это или реальность – понять сложно.

А теперь серьезно: в игре MP-2 трудно было не ужаснуться видениям, которые преследовали загнанного полицейского, и их эффектной проработке. Сомневаться в том, что новая игра сможет напугать, я бы не стал. Демонические существа и призраки – это еще не самые страшные враги, с которыми придется бороться Аллану. Страшнее будет тот факт, что кошмары, описанные им в его же книгах, начинают оживать. С одной стороны, кому, как не автору, знать, как можно победить своё же детище! А с другой – кто сказал, что это именно его творение? Кто сказал, что это зло – легкий противник? Да уж, атмосфера ожидается просто неописуемая! Тем более что в умелых руках идея слияния реальности с потусторонним миром и бредом может быть воплощена на «отлично».

И здесь Алан Вэйк будет схож с Генри и Хизер из Silent Hill. Однако не ждите очередного Silent Hill – его умеет правильно приготовить и подать к столу только Konami, все остальные могут лишь сделать что-то похожее, но передать атмосферу не нужно и пытаться,



лучше идти своим путем. К тому же у Remedy на плечах свой отлично варящий котелок.

Есть, правда, один вопрос, который не дает продвинутым умам покоя. Если новая игра будет эдаким стилем, неповторимым коктейлем, то каким же будет управление и геймплей? Миссии-то, я думаю, никуда не денутся, а вот остальное? Здесь кроется такое количество подводных камней, что с честью обойти их сможет не каждый, но в числе способ-

ных на подвиг я бы как раз и назвал команду «Ремеди».

Теперь о звуке: реалистичность альтернативного мира невозможна без качественного озвучивания проекта. Что там у нас было в MP-2? Великолепный звук и музыка! Саундтрек к игре от Poets of the Fall я считаю самым лучшим саундтреком к играм. Уж не обижайтесь ☺. Остается только терпеливо ждать, кого же на этот раз привлекут к шедевру создатели игры?

Среди проскальзывающей информации светится намек на то, что идея использования комиксовых вставок для повествования о сюжете, органично вписавшаяся в игру «Макс Пейн», может использоваться и в новом проекте. А вот и зря! Разработчик во второй части не сильно изменил игру, что говорит о наследовании приемов и идей. Другими словами, мало того, что игра все равно будет чем-то напоминать нам о прошлом хите, так еще и идея комиксов пропитает ее суть духом вторичности.

Однако разработчики утверждают, что игра будет очень отличаться от своего предшественника. И это правильно: незачем клонировать образы – во второй части было сказано ВСЁ, и добавлять ничего не нужно. Поэтому «Алан Вэйк» будет совсем иным: не таким динамичным, более спокойным (если так можно сказать об игре с элементами хоррора) и дающим возможность вживиться в игровой мир. Игра пока что позиционируется как теленовелла (я уже говорил, что уважаю кинематографические игры), а это значит, что при удачном старте новой игры нам предложат еще не одну серию Alan Wake. Кроме того, уклон в сторону схожести с такими титанами, как GTA и Silent Hill, обещает весьма оригинальный адвенчурно-динамичный и жизнеспособный гибрид стилей.

Будет ли точка пересечения триады игр MP-2, Silent Hill и GTA находиться где-то посередине или же за пределами общих точек касания – покажет время. Но если эксперимент со стилями в «Фаренгейте» удался, то неизвестно, чем закончится такое кашеварство в данном случае. Ах, о чём это я?! Ведь это же Remedy! Всё будет сделано в лучшем виде!

Денис «Napalm» Якушенко



ЖДЕМ С...

PC

PS2

Релиз 2

G

GEARS OF WAR



**Название игры:** Gears of War

**Жанр:** FPS

**Издатель:** Microsoft

**Разработчик:** Epic Games

**Дата выхода:** 4 квартал 2006 года

**Сайт игры:** [www.epicgames.com](http://www.epicgames.com)

# Не Unreal единым

Помоги мне! Я – мишень,  
Я – живая мишень,  
Я – безликая тень.

Но и Ты Сам  
Стал целью нам!

Рок-группа Amatory, «Глубоко внутри»

**Э**та игра не пытается очаровать игрока какой-то одной сугубо уникальной черточкой. Она предназначена определить новый этапон качества консольных FPS. Причем разработ-

чики из Epic Games утверждают, что установят планку так высоко, что еще долго никому не удастся к ней даже приблизиться. Встречайте! Gears of War. Не название – песня. Режет внутренний слух, но с языка слетает, как единое целое.

## Подземные твари

Идеологическую подоплеку игры решено было сочинить по классическим законам научной фантастики, которую в про-межутке между изучением «Колобка» и «Эммануэль» читал каждый: межгалактические перелеты, колония на одной из отдаленных планет, злобные инопланетяне, мощные лазерные пушки и тяжеловооруженная космическая пехота. Тема известная, но в Gears of War выразившаяся более-менее оригинальным способом.

Как обычно, история начинается с того, что земляне научились летать к другим планетам за пределами Солнечной системы. События игры разворачиваются на одной из колонизированных планет под названием Сера (Sera), структура, природа и климатические условия которой во многом схожи с земными. За многие годы жизни людям удалось не только сформировать полноценное общество с разделением по территориальному и государственному признакам, но и достичь немалых высот в развитии культуры, науки и техники. Долгое время люди жили в мире и согласии, пока в какой-то момент учеными не был открыт новый источник энергии, суливший его обладателю невероятную прибыль. Поскольку каждая из стран стремилась стать монопольным владельцем этого природного ресурса, то вскоре планета погрузилась в пучину мировой войны. Ожесточенные бои продолжались не одно десятилетие. Казалось бы, силы противоборствующих сторон не истощимы... пока из под земли неожиданно не по-



явились странные существа, впоследствии получившие название Locust Horde. Угроза от них исходила смертельная, поскольку противники были не только сильны и значительно превосходили людей по численности, но и умны, действуя организованно и тактически выверенно. Они с легкостью нейтрализовали слабую оборону, методично подавляя все очаги сопротивления. За короткий промежуток времени Locust Horde подчинили себе всю планету.

Уцелевшие жители Серы укрылись на большом горном плато, порода которого была настолько тверда, что твари (которые исключительно выкапывались ночью из-под земли) не смогли проломить через него себе дорогу. Посколькуечно торчать на скалах люди не могли, светлые умы – ученые – принялись за разработку биологического оружия («Дихлофос» и всякие там аэрозоли «Мой друг Таракан» не действовали). Но вместе с тем не самые светлые умы – военные – организовали систему обороны плато и стали засыпать в стан врага мобильные отряды

десанта, чтобы тот не расслаблялся раньше времени.

## Орлы, за мной!

Играть вам предстоит за командира одного из таких подразделений – Маркуса Феникса. Когда-то Маркус оставил пост во время первого штурма подземных тварей, чтобы спасти своего отца. За это герой был отдан под трибунал, но впоследствии вновь возвращен в десант из-за нехватки людей. Теперь он всеми силами старается реабилитировать свое имя, зачастую берясь за исполнение самых сложных и опасных заданий.

Сразу стоит отметить, что в игре нет никакого героя-одиночки с квадратной челюстью, прущего напролом с флагом наперевес в одной руке и с лазерной пушкой – в другой. Зато есть команда тренированных солдат, каждый со своими навыками и умениями, варьирующимися от ремонта боевой техники, взлома электронных систем охраны и замков, снайперской меткости до мастерства в проведении штурмов и разведывательных операций. Таким образом, по словам

разработчиков, без слаженной работы всей команды вы в игре далеко не продвинетесь. Что же касается содержания миссий в Gears of War, то авторы обещают, что оно не будет лишено разнообразия. В самом деле, чем станет заниматься старый солдат со своим отрядом, потрепанный в сотнях сражений, когда его военные таланты вновь оказываются востребованными? Совершенно верно – всем подряд. Это и спасение людей, оставшихся в заброшенных городах, и карательные операции по уничтожению великого множества монстров и прочих несимпатичных врагов. Помимо вышеупомянутых миссий, встречающихся практически в каждой игре этого жанра, будут и другие, хотя и не менее заурядные задания. Каждому солдату-игроку необходимо научиться (если по упщению командования еще не умеет) устраивать диверсионные акты на вражеской территории. Например, взрывать подземные тоннели, по которым шатаются противники, уничтожать склады с оружием, подрывать моральный дух врагов, исполняя песни вокально-инструментального ансамбля «Смердящие». Не обойдется и без патрулирования какого-нибудь важного участка (для пресечения контрабанды спирта) или совместного с несколькими бойцами прикрытия шквальным огнем солдата, прикрепляющего в нужных местах мины.

Игровой процесс представляет собой смесь ядерного экшена и Survival Horror. Экшен-составляющая Gears of War строится на грамотном использовании персонажами много-



численных укрытий от вражеского огня, встречающихся на пути. Так, например, при приближении к груде бетонных блоков, заграждениям, оконному или дверному проему ваши товарищи по команде будут автоматически пристраиваться к ним так, чтобы не попадать в зону обстрела врага. При этом герои могут вести обстрел, так сказать, «вслепую» – т. е. сидя возле окна вы можете поднять оружие над головой и выстrelить очередью в направлении противника.

Однако отныне ваши товарищи больше не смогут бесконечно прятаться за каменной стенкой толщиной в пять миллиметров. Вражеские пули раскрошат ее в винегрет за пять секунд. Обратное утверждение, кстати, тоже справедливо: вы сможете нашпиговать свинцом монстра прямо сквозь его чахлое укрытие. Поэтому при поиске укрытия придется учитывать его потенциальную хрупкость, дабы в самый ответственный момент крыша не обрушилась вам на голову или не привалило бетонным блоком. И это, черт побери, здорово! Да, ландшафт в игре можно подвергать нешуточной деформации. Вашему взору открываются улицы, разодранные войной в клочья, искусно сделанные пагоды и, разумеется, многокилометровые пространства, на которых можно нарваться на все что угодно: от неприятельских засад до масированных налетов тяжелой артиллерии монстров.

Поскольку Gears of War разрабатывается на движке Unreal 3, авторы всячески стремятся продемонстрировать его возможности по созданию



сверхдетализированных персонажей. Именно поэтому бои будут вестись преимущественно на близких расстояниях, зачастую переходя в рукопашные сватки. А чтобы все это дело выглядело как можно зрелицнее, разработчики обещают ввести как можно больше кровавых смертоносных приемов, которыми главный герой сможет убить застигнутого врасплох врага. Выбор удара будет осуществляться автоматически в зависимости от типа противника и используемого на данный момент оружия.

Немало внимания разработчики уделяют и тактическим элементам. Единственный способ выжить – тщательно планировать стратегию и тактику, координируя действия своих людей непосредственно на поле боя. Причем решения зачастую придется принимать экспромтом. В качестве примера могу привести следующую ситуацию: вашу команду атакует стая монстров. При этом существа боятся света от горящей машины, возле которой стоят герои, но в то же время они не спускают глаз с персонажей и не выпускают их за пределы освещенного

круга. В данной ситуации можно предложить два варианта решения проблемы: первый – попробовать перестрелять всю стаю; второй – толкать машину вниз по улице, оставаясь недоступным для вражеских атак и одновременно подыскивая более подходящее укрытие.

В целом, благодаря интересно реализованной командной системе и приличествующему искусственно интеллекту, управляемым компьютером бойцам есть что вам противопоставить. Ваши соратники обучены слаженной работе, так что выкрикивать в их адрес ругательства не придется.

Не последнюю роль в Gears of War будет играть партизанское движение. Так, жители разрушенных городов не будут сидеть сложа руки и дожидаться, когда же, наконец, вы доплетеетесь и спасете их. Вместо этого люди станут собираться в группы, вооружаясь всеми доступными средствами, строить на улицах баррикады, прятаться в укрытия, а также устраивать засады и ловушки для противника.

Враги в свою очередь тоже далеко не идиоты. Помимо того что они не гнушаются заходить

с флангов и подло нападать сзади, монстры могут планировать и более масштабные и хитрые операции. Например, подорвать электростанцию и тем самым обесточить город (а в кромешной темноте намного легче перебить и без того слишком малочисленные отряды людей). Использовать заложников в качестве приманки, заминировать автомобили (примеч не какие-нибудь одиноко торчащие на улице, а именно те, на которых вы приехали) или пустить отправляющий газ по вентиляционной системе.

Как уже было отмечено выше, помимо экшена, в игре используются элементы Survival Horror. Именно поэтому большая часть действий в Gears of War происходит ночью. Твари, неожиданно появляющиеся из под земли, развалины давно вымерших городов, архаичные странные символы, возникшие на стенах, тени, то и дело мелькающие среди деревьев в лесу, странные шорохи, раздающиеся из темноты, полное отсутствие источников света – здесь есть чего испугаться.

## Кто чей убийца?

Бегло окинув взглядом (или тщательно прочитав трижды раз и выучив наизусть) написанное выше, можно сделать предварительный вывод. Gears of War вполне заслуженно считается одним из самых ожидаемых проектов жанра FPS. И наравне с Halo 3, Prey и Killzone 2 может послужить поводом для приобретения консолей нового поколения.

Ольга Крапивенко,  
helga666@mail.ru



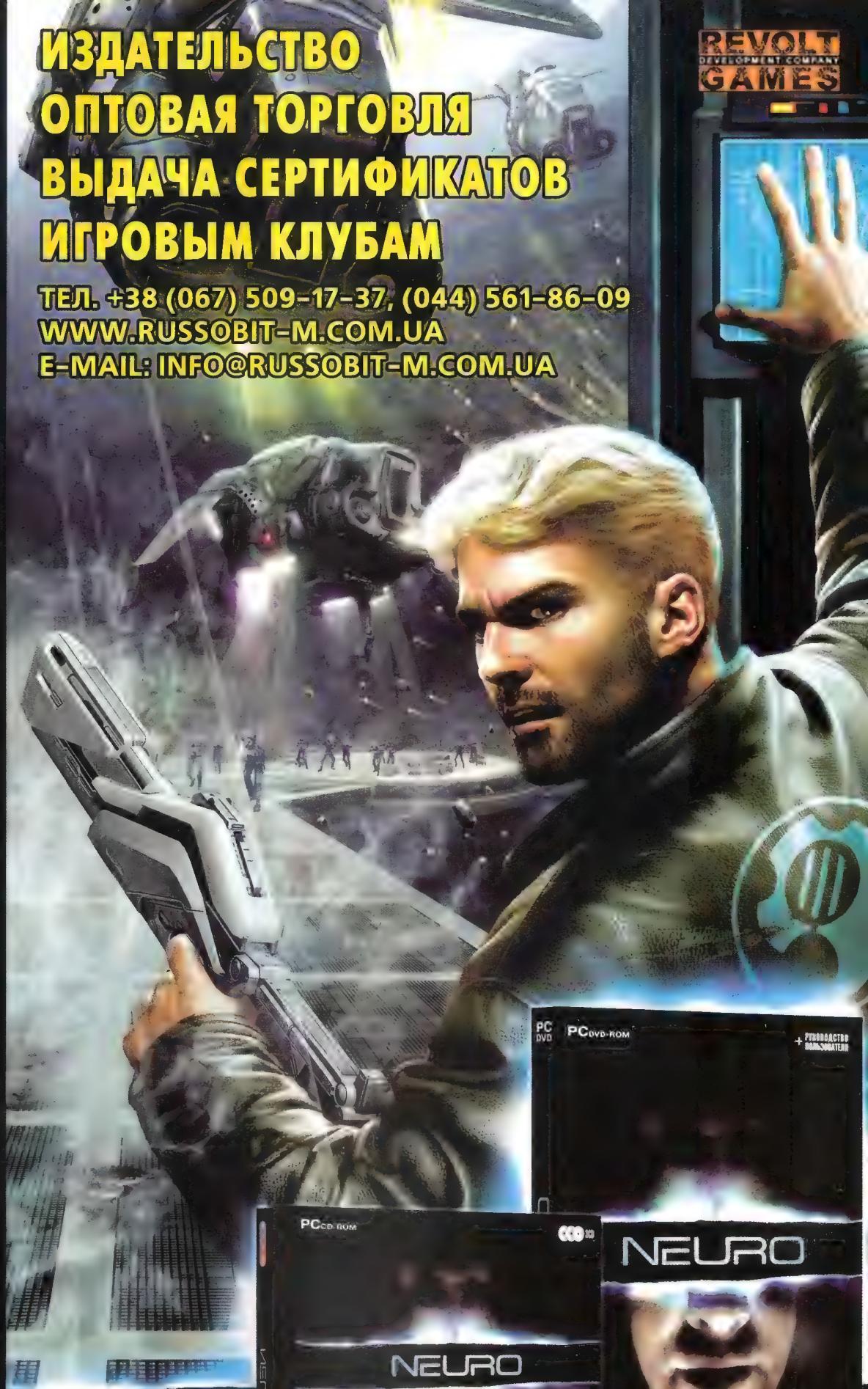
# ИЗДАТЕЛЬСТВО ОПТОВАЯ ТОРГОВЛЯ ВЫДАЧА СЕРТИФИКАТОВ ИГРОВЫМ КЛУБАМ

ТЕЛ. +38 (067) 509-17-37, (044) 561-86-09

[WWW.RUSSOBIT-M.COM.UA](http://WWW.RUSSOBIT-M.COM.UA)

E-MAIL: [INFO@RUSSOBIT-M.COM.UA](mailto:INFO@RUSSOBIT-M.COM.UA)

REVOLT  
DEVELOPMENT COMPANY  
GAMES



Название: Elveon

Разработчик: 10Tacle Studios Slovakia

Издатель: 10Tacle Studios

Жанр: action/RPG

Дата выхода: второй квартал 2007 года

Сайт игры: [www.elveon.com](http://www.elveon.com)

# Чисто конкретно эльфийская машина



## Суть да дело

Для любителей фэнтези эльфы всегда были и остаются стройными томными созданиями, чей век долг, глаз меток, а помыслы настолько возвышены, что без пол-литры в них не разобраться.

Вот и немецкая компания-издатель 10Tacle Studios решила как следует развить эльфийскую тематику, поручив своему словацкому подразделению забабахать фэнтезийный action/RPG, да еще и с особым размахом. Размашистость размаха можно оценить по тому, что ориентировано это творение в первую очередь на адские машины третьего поколения – PlayStation 3 и X-box 360. Для таких благих целей и с явным намерением тормозить юзерских компы средней крутизны всерьез и надолго был приобретен графический движок Unreal Engine 3 – разработчики твердо решили довести

сражения в своем проекте до максимальной зрелищности вперемешку с реалистичностью.

## Последний герой

Центральное место в игровой вселенной занимает раса длинноухих любителей лука и стрел. Волей богов-разработчиков был создан мир Naon с целью превращения его в рай и заселением популяцией эльфов. Но, культивировав здесь эту разновидность ушастых эстетов, они почему-то были вынуждены уйти, оставив мир незаконченным. Кроме эльфов, здесь остались еще и помощники богов, Наместники – очень и очень крутые ребята с характером. История умалчивает, как именно, но в лучших традициях РПГ обе расы чего-то не поделили и начали друг другу вешать людей по полной программе.

В войне без особых причин потихоньку стали брать верх Наместники, ибо высокая дол-

жность просто обязывает знать пару хитрых приемчиков для усмирения неверных. Впрочем, эльфийская братия тоже в долгую не осталась, выдав на-гора пророчество о приходе Избранного, наследника Богов, который спасет всё и вся. Угадайте с трех раз, кому предстоит непосредственно участвовать в приключениях ушастого Нео, в одиночку выиграть войну и освободить Бессмертный Город Nimathar? Естественно, игроку. Честно говоря, предыстория особой оригинальностью и захватывающими моментами не блещет. Остается надеяться, что сюжет окажется полным перипетий и поворотов, а если еще и нелинейным, то все вообще будет счастье и радость. В целом же антураж соблюден. Стандартный фэнтезийный мир, эльфы в сверкающих доспехах, Наместники в крутых черных латах, деревянные домишко и огромные

замки, волшебство, драконы, прочая нечисть...

Самый красивый ролик дает по голове крепко – сражения действительно смотрятся великолепно и масштабно, хотя меня терзают смутные сомнения, ведь нас, игроков, целенаправленно кормят только анимированными заставками. Скриншоты и ролик геймплея четко демонстрируют, что графические дизайнеры и аниматоры уехали своим креативом не совсем туда. Ладно, списываем это на начальную стадию разработки, хотя Анриловский движок № 3 тоже запросто можно испортить кривыми руками.

На особо громкие проекты словаки до сих пор как-то не дотягивали. Так что у Elveon есть шансы прославить свою страну и разработчиков. И пусть пока это «чуть выше среднего» с невнятным сюжетом, но потенциал есть.

Ростислав [Khaj-Tosin] Малько



**Название:** Sensible Soccer  
**Разработчик:** Kuju Sheffield  
**Издатель:** Codemasters  
**Жанр:** футбольная аркада  
**Дата выхода:** второй квартал 2006  
**Официальный сайт:** [www.codemasters.co.uk/sensiblesoccer](http://www.codemasters.co.uk/sensiblesoccer)  
**Мультиплер:** LAN (до 4-х человек)

# Аркадно-футбольная ностальгия



**Б**ыли времена, когда хлеб стоил четырнадцать копеек, электронно-лучевые трубы не излучали разврат и насилие, а в переключении бытовой агрессии на хомяков-шатунов, собственно, не было никакой потребности. Имели свое скромное место в этой минимой «утопии» и игры, которые, по-видимому, в полной мере не оценили до сих пор. Именно об одной из таких игр решили вспомнить Kuju Entertainment; а о том, чем это может быть чревато для мирного населения, соизвольте прочесть ниже.

Спустя много лет Kuju Sheffield решили «тряхнуть стариной» и продолжить дело на сегодняшний день уже закрытой студии Sensible Software. Заголовок официального анонса на сайте издателя: «Sensible Soccer – it's all going to kick off again in 2006» – во весь голос заявил о том, что один из лучших когда-либо создан-

ных человечеством аркадных футболов вернут нам в этом году. Масло в пламя тут же подлило известие о том, что к игре будет причастен Джон Хейр (Jon Hare) – один из создателей оригинала *Sensible Soccer*. Совсем недавно во главе Tower Studios Джон издал очередной порт игры для мобильных телефонов и теперь, приобщившись к игровым гуру из Kuju Entertainment, с головой окунулся в работу над совместным проектом.

Визуально игра обещает выйти на качественно новый уровень, но самоцелью игроков в первую очередь остается сохранение изначальной атмосферы игры, чем и можно объяснить комически большой размер головы полевых игроков. Что же касается самого игрового процесса, то здесь девелоперы и вовсе не поспустились на рассказ о «золотых горах». Обещанные полностью интуитивное управление и вид на поле с высоты птичьего полета от-

кроют дверь в новый мир любителям тактики и стратегии. Многопользовательская игра с поддержкой до четырех игроков, система бонусов, более пятидесяти чемпионатов, сотни команд плюс возможность создания собственных обещают надолго прописать любителей виртуального футбола у своих мониторов.

Уже сейчас с полной уверенностью можно сказать, что *Sensible Soccer* не стремится к лаврам гигантов виртуальных футбольных развлечений. И пока FIFA и Pro Evolution Soccer тузятся на вершине Олимпа, я искренне надеюсь, что из этой игры вырастет отличная аркада, такая себе частичка прошлого, которая не столько хочет стать частью современности, сколько не дает забыть старые добрые времена.

P. S. Codemasters издаст знаменитую игру для PlayStation 2, Xbox и PC, а ждать уже осталось совсем не долго...

Виталий Полищук



Большая голова – первый признак хорошего AI



МАГАЗИН  
КОМПЬЮТЕРНИХ ТЕХНОЛОГІЙ  
НА ПОДОЛІ

ВИСОКІ ТЕХНОЛОГІЇ  
ТА НИЗЬКІ ЦІНИ

ПЛАТИ ВІДЕОМОНТАЖУ

ІГРОВІ МАНІПУЛЯТОРИ

ВИТРАТНІ МАТЕРІАЛИ

АКУСТИЧНІ СИСТЕМИ

ПАМ'ЯТЬ CORSAIR

КОМП'ЮТЕРИ

ВІДЕОКАРТИ

ПРИНТЕРИ

МОНІТОРИ

ТВ ТЮНЕРИ

ЗБИРАННЯ КОМП'ЮТЕРІВ  
НА ПЛАТФОРМІ AMD64  
З ТЕХНОЛОГІЄЮ SLI  
ДЛЯ МУЛЬТИМЕДІА  
ТА ІГОРІ

NVIDIA

SLI

AMD

64 Athlon

ОЦИФРОВУВАННЯ  
ДОМАШНЬОГО ВІДЕО  
ІЗ ЗАПИСОМ  
НА ОПТИЧНІ НОСІЇ

ТЕХНІЧНИЙ ЦЕНТР  
НАДАЄ КВАЛІФІКОВАНІ  
КОНСУЛЬТАЦІЇ ТА РЕМОНТ

ПРОДАЖ ТОВАРІВ  
У КРЕДИТ

Київ, вул. Ярославська 14/20

тел: (044) 467-5113

факс: (044) 467-5248

<http://www.unikom.com.ua>

E-mail: office@unikom.com.ua

Название: Huxley

Разработчик/издатель: Webzen

Жанр: MMOPPS

Дата выхода: третий квартал 2006 год

# Здесь вам **не** там



**О**казывается, помимо клонирования «Варкрафта» и «Диаблы», поедания четвероногих братьев в закусочных «Белый Бим Черная Подлина», а также создания самых «жгучих» CD-приводов в мире, корейцы увлекаются еще и Unreal Tournament. Нездоровая любовь к этому виду сетевого геноцида привела к тому, что Webzen, доселе отметившиеся в жанре MMORPG, анонсировали новый мультиплерный шутер от первого лица. Мало того, что он по сути своей наследует творение Epic, так еще и не прочь похвастаться красавцем Unreal Engine 3. Но при этом Huxley целиком и полностью является онлайновым проектом. Давайте ковыряться.

На создание не в меру красивого, неоготичного мира грядущего конкурента UT корейских разработчиков вдохновил все-

миро известный роман Олдоса Хаксли (Aldous Huxley) «Brave New World», причем так сильно, что они даже назвали свою игру в честь автора. Основная идея такова: в будущем развитие науки, изменения в культуре и менталитете, революции в промышленности, появление летающего транспорта (в 1932, когда был написан роман, это было в новинку), опыты в генетике и прочие страшные слова, очень нужные в фантастике, сплелись в дьявольский клубок, погрузив планету во мрак. Раса человеческая разделилась на два противоборствующих лагеря – sapiens и alternative, которые будут искоренять друг друга уймой футуристических стволов и прочей летающе-ездящей техникой. Самое жестокое противоборство вертится вокруг некого Lunarites, нового и очень хорошо заменяющего десяток ядерных реакторов вида энергии.

В нашем распоряжении будет огромный город и его окрестности. Причем холодные монолиты зданий издали напоминают смесь City 17 из Half-Life, Зоны из «С.Т.А.Л.К.Е.Р.», который «уже почти вот-вот», и страшноватые залы «Кваки...». Первой. Эдакая антиутопия, помноженная на киберпанк, и от нее, честно признаться, уже начинают течь слюнки. Пока не известно, где будут проходить основные сражения – в городе, или за его пределами, но то, что в боях, по заверениям разработчиков, одновременно примут участие тысячи (от 3000 до 5000 на сервере) солдат, вызывает волнительный трепет. Понятное дело, кроме масштабного team deathmatch, будут доступны поединки один на один. Основную ставку, по словам Webzen, стоит сделать на слаженную и умелую работу команд. Чем четче выполняются приказы (а вот как они будут отдаваться, пока секрет), чем слаженнее работают вояки, тем быстрее одна из рас получит превосходство и сотрет в порошок другую.

Будут и элементы RPG, ибо без них сейчас никуда. Теоретически в свободное от потасовок время мы будем вольны исследовать город, выполнять вся-

кие задания. Разработчики упоминают еще, что можно будет «вести полноценную цивильную жизнь». Уважаемые корейцы, вы ведь сделаете здесь карьерный рост, возможность завести семью и все такое, верно?

Графика великолепна. И скриншоты, и ролики демонстрируют уровни, уделанные миллионами полигонов, а от эффектов наподобие продвинутого и реалистичного блура (размытости), depth-of-field, настоящей фокусировки камеры, полуутеней на деталях одежды и тел, глаза скручиваются трубочкой... Красота, что тут сказать?

Готов поспорить, знатное получится действие. Жаль, конечно, но это «Анрылово отродье» корейского разлива удастся опробовать лишь избранным. Избранность подразумевает наличие видеокарты класса GeForce NX7800GTX и выделенной линии или же X-[нет-нет, он почти не глючит!]box'a 360. Действительно, третье поколение консолей хорошо наподдало нелюбителям делать апгрейд.

Ведь, как говорится в одной добродушной сказке, «Жила-была девочка. Жила и радовалась, пока не узнала, что она – слон».

*Khaj Tosin*



180 200 220 240  
260 280  
255405 300

ВСЕ ИГРЫ • ВСЕХ ЖАНРОВ • ДЛЯ ВСЕХ  
*мы с вами однажды*

спешите приобрести!

Всё о СИМСАХ  
скоро в продаже!

SIMS 2



ЖДЕМ С...

PC

RPG  
Русский



Название игры: Neuro

Разработчик: Revolt Games

Издатель: «Руссобит-М Украина»

Жанр: cyberpunk Psionic FPS

Дата выхода: на подходе, с минуты на минуту

Рекомендуемые требования: процессор 3 ГГц,

1 Гб ОЗУ, GeForce серии 6 или Radeon X800 и выше

Официальный сайт: [revoltgames.com/neuro](http://revoltgames.com/neuro)



# Мы не слабонервные, мы – сильно NEURвные!

## Реклама – движок торговли!

Если бы не массированные рекламные атаки, то о многих проектах мы бы так и не узнали. Однако Revolt Games в паре с «Руссобит-М», несущие нам на блюдечке «хлеб-соль» в виде занятного проекта Neuro, не захотели потеряться среди прочих шумных продуктов.

## Война миров

Revolt Games – именно те люди, которые в свое время прославились благодаря самобытному космосимулятору Homeplanet. Проработанная игровая вселенная стала межсторождением, из которого, будто с палитры, авторы в течение более трех лет черпали сюжетные краски для своего шутера. И вот игра фактически готова уйти в печать. Быть может, когда вы читаете эти строчки, диски с игрой уже будут резво танцевать свое безумное танго на прилавках.

Кстати, вы заметили одну из тенденций XXI века: брат популярный игровой мир и на его базе творить игру совер-

шенно другого сорта? Свежий пример тому – вселенная Might & Magic. Подобная трансплантиация очень опасна, и Neuro может постичь судьба шутера-несуразицы Renegade по мотивам вселенной C&C! © С другой стороны, славянские разработчики всегда подходят к сюжету творчески. Авторы Neuro тоже не могут мириться с несправедливостью, то и дело сокрушаясь над тем, зачем нужна мирам война.

В Neuro нас ждет сбалансированный и проверенный временем сценарий, набор мировых концепций, успешно отточенных в Homeplanet. Авторы говорят даже о своей «мифологии» в данной вселенной. Это очень хорошо, ведь никто так не задает атмосферу, как грамотная система ценностей и мировоззрения.

Помните могущественный клан Тройден из прошлого хита от Revolt Games? Вот и в новой игре этому клану всё не спится: он оказывается причастным к научным опытам и опасным экспериментам. Конфедерация, Совет Кланов

и другие идейные структуры тоже не сидят сложа руки и помогают добывать мир – кто преднамеренно, а кто – из добрых побуждений.

Homeplanet рассказала нам о том, как человечество разлетелось по всему космосу, будто тополиный пух в ветреный день. Заселив новые планеты, кто-то начал усердно работать, а кто-то – усердно качать права, из-за чего начались бессмысленные разногласия.

Планета Сорго станет ключевым пунктом в грядущей игре. В этом мире будет интересно не только воевать, но и просто пожить какое-то время, занимаясь поисками ответов, изучением локаций.

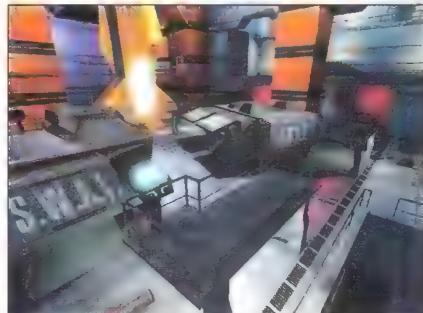
## Кто есть who?

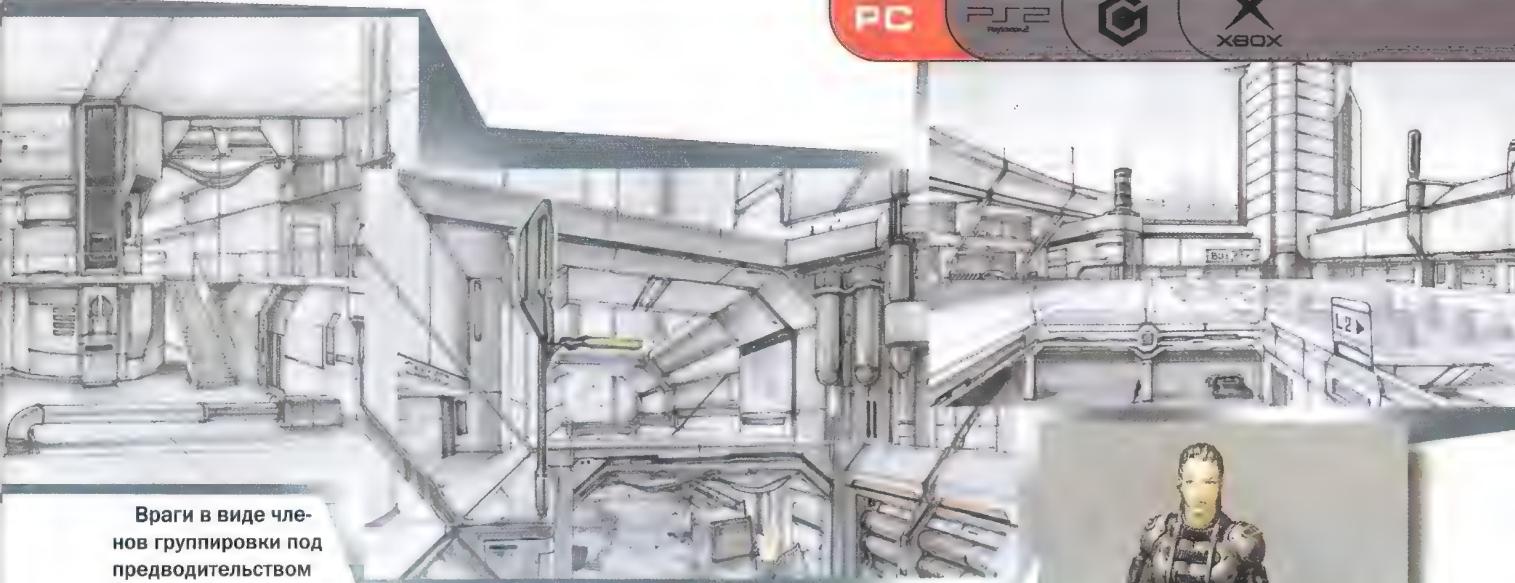
В Neuro нам предстоит подробнее познакомиться с психоническими способностями (а то мы с ними не знакомы...), которые в будущем будут очень помогать как в борьбе ЗА, так и в борьбе ПРОТИВ.

Наш герой – один из НИХ: служит и служит, никого не

трогает. Но вот однажды решает всунуть свой экстрасенсорный нос куда не надо, чем провоцирует развитие цепной реакции событий. Такая вот завязочка... Сюжет не имеет альтернативных веток (ай-ай-ай!), однако допускает разнообразие с помощью применения разных путей прохождения.

Против кого, собственно, мы будем применять силу? И ради кого? Народа ожидается много, хотя UFO-шек отстреливать нам не разрешат (наверное, вмешался Межгалактический Greenpeace). Живность игры такова: наш герой, по паспорту Джеймс Гравесен (psy-хический воин), и его приятель с нелегким характером Крэйг будут топтать своими ботинками землю, по которой ходят как обычные горожане, так и военные (полиция, спецназ, секьюрити). Младшие научные сотрудники и техники шныряют туда-сюда, работая над очередным достижением. Также авторы ввели в игру убойную барышню по имени Кэйт.





**Враги в виде членов группировки под предводительством ОРД-АВАТАРа с напрочь**

сорванными башнями и армия Клана, накачанная до отупения всякой гадостью, – противники весьма опасные.

У каждого из наших цифровых спутников/врагов – свой собственный стиль поведения, что может сыграть на руку ажурности геймплея. Хотя по скриншотам с изображением этих Барби и Кэннов я бы не сказал, что выглядеть они будут на «отлично», но и не по зорко. А вот вести себя...

В «Вивисекторе» мы увидели, что сделать в «наших» играх врага осторожным – задача выполнимая. В Neuro нам обещают противника, действующего не только в меру осмысленно, но и зависимо от того, к какому виду персонажей он относится.

## Сейчас как дам больно!

Раз уж главное изюминка игры – пси-способности, значит именно их аналоги мы и должны поискать в других играх. Всё это уже было и не раз: и в «Пси-Опс», и в «Психонавтах» (даже названия игр и способностей совпадают), а уж о богатстве ментальной силы в Star Wars: Jedi Academy до сих пор ходят легенды!

Регенерация (спасение джедая) восстанавливает здоровье, экстрасенсорное восприятие (затертая фишка: и в Blood Rayne, и в Constantine, и в Vampire – да и вообще, где есть всякие там «special vision», даже в Splinter Cell) помогает видеть скрытые объекты. Ментальный удар (энергетический кулачище Raz'a из «Психонавтов») крепко гасит врага, а пи-

рокинез (это их девочка из F.E.A.R. научила) поджаривает неприятеля, как барашка шашлычного. Но больше всего меня заинтересовала способность «Берсерк». Она отличается от таковой из Doom3:ROE, то есть можно наводить затмение на одного из врагов, который будет нападать на ВСЕХ, в том числе и своих (а самим лучше в это время отчаливать подальше, ВО ИЗБЕЖАНИЕ!).

В очередной раз использование в игре подобных изысков выглядит как увлекательное повторение пройденного.

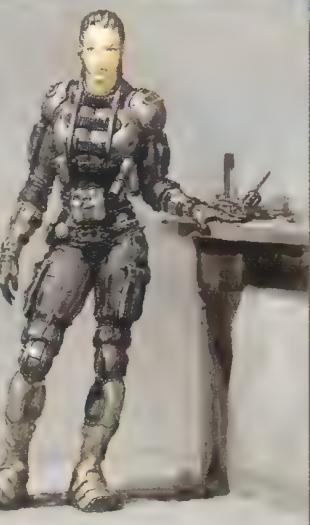
Но не стоит забывать и об обычном оружии, ведь оно явно не должно стать слабым местом игры. Особо надеются авторы на мощь экспериментального оружия: так называемый «субмолекулярный резонатор» в сочетании с экстрасенсорным видением помогает отследить жертву и буквально разорвать противника волнами. Это оружие применять надо грамотно, расчетливо и с умом (ура! тактика!!!). Ружье системы О'Драйера представляет собой умный дробовик, стреляющий намного убойнее своих собратьев. Кроме того, в наличии будет стандартный «джентльменский» набор гранатометов и просто гранат, энергетического оружия, оптики, пистолетов-пулеметов, скорострельных наступательных видов оружия. В общем-то, не «куча мала», но выбор есть. Посмотрим, как будет реализована физика и баллистика оружия, а также эффективность его применения.



## Зрелищность хлебушки

Когда я в одном из анонсов игры в очередной раз столкнулся с термином «фотореалистичность», кроме реакции «Гы-Гы», мне было сказать нечего. Скриншоты весьма яркие и красочные, но не настолько, чтобы считаться графическим чудом, хотя игра и попросит у вас немало системных ресурсов. Нас ждут эффекты от суперспособностей, взрывы от применения оружия и прочие наборы стандартных графических эффектов, которыми хвалятся чуть ли не все разработчики игр: здесь и шейдеры, и динамический свет, а также бамп-маппинг, reflections и прочее добро. Главное, чтобы не переборщили, а то будет всё блестеть, как у чебуреков из «В.О.С.».

А вот что вселяет надежду, так это заявление авторов, что в их хищные когти попал физический движок «Meidon Game



Dynamics 1.5», что добавит в игру оживленности (разрушаемый мир нам обещают ох как долго) и возможность применить в прохождении игры возможности движка. Сможет ли этот ход переплюнуть брандировую физику второй «Халвы» или движка Ageia? Оценим!

Посмотрев на Neuro в упор, я понял: никакого скандала, прорыва или графических истерик ждать не следует. К печати готовится цельный и умело сконструированный продукт с сюжетом, хоть и не шокирующим, но живым и эмоциональным, без гиперамбиций, зато не позорящий русских разработчиков. Благо – опыт у Revolt Games имеется. Как и всё «наше», игру будут ругать, будут хвалить, причем не только фанаты Homeplanet. Давайте же, наученные опытом игровых разочарований, лучше сразу отнесемся скептически к проекту, чтобы потом по-настоящему обрадоваться качественной игре.

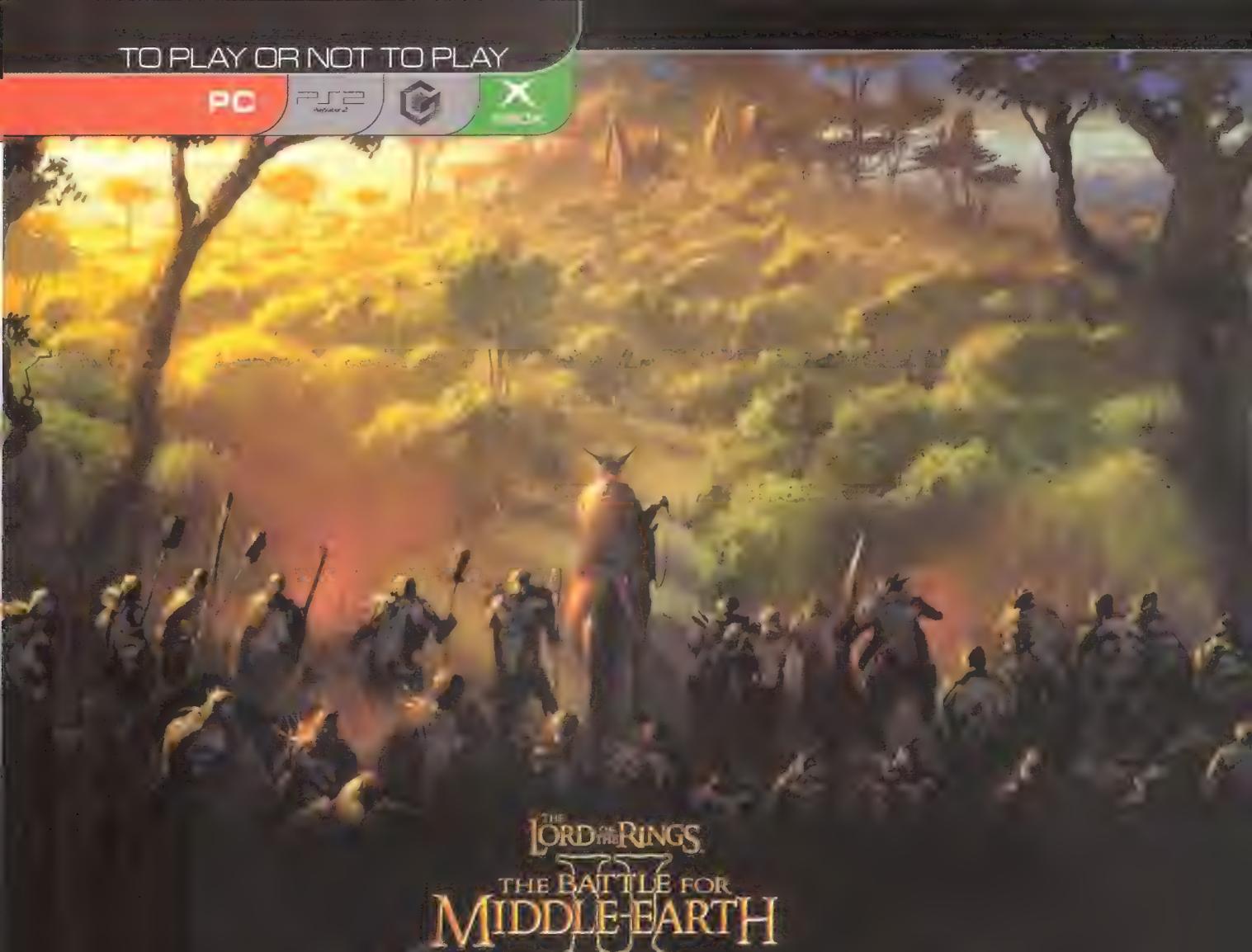
...И зачем мирам война?..

-Napalm-

TO PLAY OR NOT TO PLAY

PC

PSP



## THE LORD OF THE RINGS THE BATTLE FOR MIDDLE-EARTH II

Название: Lord of The Rings: Battle for Middle Earth 2

Разработчик: EA Los Angeles

Издатель: Electronic Arts

Жанр: RTS

Системные требования: Pentium 4/Athlon XP 1.5 ГГц, 512 Мб

128 Мб 3D Video

Официальный сайт: [www.lordoftherings.com](http://www.lordoftherings.com)

ОЦЕНКА:

9+

Графика:

9

Геймплей:

10

Управление:

8

Звук:

8

Сюжет/концепция:

8

# Профессору вопреки, дубль второй

настоящее, вышедшее в бумажной обложке, издание и никакое другое было выпущено в свет с единственной целью: как можно быстрее заработать некоторое количество денег. Те, кто считает для себя позитивным сочинением относится к оглашенному автору, не притронутся к этому злобному, калорийно и десятифутовым боевым кольцу.

Генри Р. Берд, Дуглас К. Кенни, «Холестерин Кольцо»





В очередной раз повторюсь, но на рубеже тысячелетий сама мысль о создании игр по мотивам эпохальных, хоть мною и нелюбимых, произведений профессора Т. казалась дикой, абсурдной и нелепой. Однако, как некогда говорил вечно молодой и остроумный Бонд, Джеймс Бонд, «никогда не говори "никогда"». И с легкой подачи жадного до денег и славы режиссера Питера Джексона, хоббоТы с треском пролезли на большой экран, локтями растолкав всех остальных. А по традиции где фильмы – там и электронные игры. С тех пор, выражаясь языком одного Профессора, «история разрасталась по мере ее изложения», одна игра сменяла другую, а там уже появлялось продолжение первой.

Стратегия *LOTR: The Battle for Middle-Earth* запомнилась игрокам надолго. В основном, благодаря дотошному обыгрыванию всех ярких сцен фильма, веселеньким путкам переписать историю (отменить смерть Боромира) и так далее.

### Зло и его продолжение

Поскольку клонированные мультиплатформенные стратегии – зло, то мультиплатформенные стратегии – наибольшее зло из всех возможных. Потому как отсутствие возможности строить базы было едва ли не самой главной претензией заядлых стратегов, да и сама архитектура укреплений вызывала немало претензий.

Разработчики явно забыли светлые стратегические идеи-

лы, недополучили зеленые шкуры убитых енотов и, таким образом, автоматически обрекли себя на создание продолжения.

Долго ли, коротко ли они там программировали да мудрили, но в положенный срок явился *Lord of the Rings: Battle for Middle Earth № 2* пред ясны очи боссов Electronic Arts. И сказали боссы, что «пипл захавает», а с пивом – так вообще все чудесно будет.

И пошла игра в печать, в интернет, P2P, FTP и на прилавки.

Разумеется, после многочисленных заявочек, что «все ошибки учтены», «добавлено многое», «улучшено старое», «создано новое», «придумано оригинальное» и «вообще...», лапша развесена по местам.

### Про индейцев

Еще древними индейцами было справедливо подмечено: стреляного страуса на мякину не разведешь, и, единожды обломавшись, многие игроки в следующий раз проявили



вполне понятную подозрительность. Так и в этот раз: очередные битвы братьев за кольцо были встречены подозрительно не взирая на явный прогресс.

## Море колышется, но нас не колышет

Первое, на что просят обратить внимание разработчики при знакомстве с игрой – это обновленная графика, с поинтом названная великолепной. Данное утверждение верно лишь отчасти, хотя художники немало поработали в этом направлении. С появлением в игре кораблей возникла острая необходимость в красивой воде. Морскую гладь со спокойными волнами смастерили довольно быстро, смотрится она хорошо, а вот корабли, бороздящие просторы Средиземных морей и океанов, – не очень. Нет, всякие там эльфийские баржи сделаны тоже на уровне, но их глупое поведение в открытом море вкупе с отвратительным свойством проходить друг сквозь друга, аки призраки бесстелесные, портит весь позитив.

Самому строить верфи нельзя, можно только захватывать те, что уже есть на карте, что ограничивает число стратегических ухищрений. В морских маневрах особенно напрягают переезды с острова на остров. Вместительность грузовых кораблей – два отряда, а герои требуют в свое распоряжение сразу полкорабля.

## Глобально, гламурно...

На земле, являющейся золотой серединой между водой



и воздухом, дела обстоят просто замечательно.

Радует измененная и расширенная концепция игры в духе серии TotalWar. Как и в первой части игры, имеются кампании за «хороших» и «плохих» обитателей книг Профессора. Добавлен добрый десяток разных режимов глобальной игры и условий победы: контроль определенного числа провинций, захват ключевых провинций, полное доминирование в Средиземье с разгромом всех врагов, захват столицы противника, победа после захвата ряда северных или южных провинций и так далее. То есть вместе с героями – как книжными, так и собственными – обретается настоящая стратегическая свобода. Война может идти вразрез событиям фильма, или же мы можем начать, к примеру, за гоблинов или эльфов, начхать на всех с высокой горки и захватить все Средиземье. Фактически это свободная война всех со всеми: либо в союзе, либо собственными ге-

роями, – и вообще никак не связанная с фильмами и тем более книгами Профессора Т. то есть разработчики наконец-то удосужились сделать то, чего все ждали еще год назад.

Кстати, на geopolитической карте Средиземья произошли интересные изменения: Рохан и Гондор объединились, отдельными самостоятельными силами выступают гномы и эльфы. Силы зла представлены Мордором, Изенгардом и ордами гоблинов. Так что в плане баланса все честно.

## Строительство светлого будущего

Самое критическое изменение – на тактической карте, где проходят сражения во всей своей красе и подробностях, – появление нормального (с точки зрения канонов жанра RTS) строительства. Теперь можно возводить крепости любой конфигурации, везде, где это только возможно, что есть хорошо. Потому что строительство

в специально отведенных для этого местах – полная халава для ленивых игроков и создателей карт из их числа, в этом случае все элементы на карте фиксировались слишком жестко, возможные варианты вычислялись абсолютно не глядя.

Застройка базы – процесс не из трудных, самый скользкий ее элемент – возведение крепостных стен. Пока снизойдет озарение, как лучше обнести оградкой очередной сарайчик, незваные гости припрутся и вытопчут всю малину ☺ как минимум трижды.

Как и раньше, ресурс только один, добывается равными порциями после строительства специальных зданий (у людей фермы, у гномов – шахты и так далее). Каждая ферма как бы обрабатывает определенную территорию. Если их области действия пересекаются или там имеются другие здания либо не проходимые детали ландшафта, то фермы начинают работать не в полную силу. Но, как ни крути, фермы все равно необходимо строить много, потому как они влияют на численность войск. То есть фактически единственным и универсальным ресурсом является территория.

## Герои средиземного времени

В битвах вроде бы тоже ничего нового, одна толпа лихо рубится с другой толпой, в итоге побеждает тот, у кого больше толпы и апгрейдов. Особенно в плане модернизации порадовали эльфийские лучники (поверните, стрелы с гранатами – это нечто). Повернуть ход сражения в нужную сторону под си-





лу только героям, что, в принципе, нареканий не вызывает, ведь на то они и герои.

Разработчики очень хитро поступили, затеяв возню с возможностью создания «героев собственного приготовления». Данная фича всецело ориентирована на игру по сетке или через интернет. Только там любой новоявленный Саурон может доказать каждому встречному-поперечному всю полноту и многогранность своей непревзойденной стратегической мысли. А поскольку стратегии строятся в расчете на определенных героев с их специфическими способностями, то становится совершенно понятно, что в случае с Battle for Middle Earth 2 возможно очень много вариантов. А это, в свою очередь, всячески повышает интерес к ладдерам, турнирам и всему прочему, как и задумывали разработчики.

Вопрос создания доморощенных героев проработан до нельзя тщательно: можно подбирать множество самых разных деталей: броню, шлем, оружие, внешний вид. Для выбора доступно множество способностей, получаемых в ходе развития героя с первого по десятый уровень. Однако, чтоб

жизнь медом не казалась, сам выбор способностей определяется классом и расой героя.

Чем круче созданный герой, тем дороже стоит его наем в крепости. Самая жизнеспособная связка героев – убийца (для борьбы с героями противника) и танк, принимающий на себя удары обычных войск.

Мертвых героев воскрешают в крепости за определенное вознаграждение, это тоже правильная уступка со стороны разработчиков: трястись за свое геройское чудо, способное «склеить ласты» и провалить миссию, больше не придется.

### Доплата за редкость

Помимо стандартного издания Battle for Middle Earth 2 имеется и специальное коллекционное издание, выпущенное ограниченным тиражом, эксклюзивно для любителей платить вдвое.

Разница между изданиями есть, но существенной ее называть очень трудно.

Коллекционная версия включает в себя очень много графических материалов – картинок, роликов и прочего. Для поклонников толкиенизма – это радость для глаз, а для разработ-

чиков – всего-навсего отходы производства.

Из существенного стоит обратить внимание на якобы крутого и красивого огнедышащего дракона, доступного для найма обладателям Collector's Edition.

Все лучшее VIP-клиентам – вот очередной новый подход в игровой индустрии. Однако возможности всемирной паутины элементарно уравнивают всех в правах, главное – было бы желание качать ☺.

### Ну вот, почти всё

Почти год понадобился Battle for Middle Earth, чтобы добраться до полноценной стратегии. Это знаменательное событие произошло, подняв авторитет разработчиков, а также и без того высокие продажи Electronic Arts.

Однако, с точки зрения игроков, игра по-прежнему далека от совершенства, хотя некоторые ее моменты вызывают бурный ажиотаж и наверняка получат дальнейшее развитие в других играх. Battle for Middle Earth 2 способен увлечь максимум на неделю-другую, сетевые баттлы способны поддерживать интерес к игре еще на месяц, а там гляди и что-то новое появится – в этом можно не

сомневаться. Так что выбранный мною эпиграф служит наиболее точной и ясной характеристикой творения дружного подразделения EA из города-гэра Лос-Анджелеса, усердно и mestами даже творчески поработавшего над игрой.

### Эпилог – касательно хоббитов

Поскольку игра эксплуатирует произведения Профессора Т., по традиции просто необходимо что-то морознуть про столь любимых им хоббитов.

В силу своего невосприятия творчества Толкиена отдаешься вредной цитатой: «Хоббиты – народ противный, но приставучий, численность его довольно резко сократилась с тех пор, как на рынке волшебных сказок обозначился спад. Туповатые и строптивые, да при том еще и занудливые, они предпочитают всему на свете простое житье в пасторальном убожестве. Техники более сложной, чем удавка, дубинка или Люгер, хоббиты не любят...».

Вот теперь с чувством глубоко выполненного долга ☺ можно заканчивать данный рассказ.

**Алексей Лещук  
и его Злобная Lichina**



Название игры: Rat Hunter

Разработчик: Secret Sign

Издатель: «Руссобит-М Украина»

Жанр игры: Action

Сайт игры: [russabit-m.ru/rus/games/rathunter/](http://russabit-m.ru/rus/games/rathunter/)**ОЦЕНКА:****8****Графика:****7****Геймплей:****10****Управление:****9****Звук:****7****Сюжет/концепция:****5****Мясо и кровь:****11**

# Крысолов-мясник

**П**рошлый год был богат на «стрелялки»: Quake IV, F.E.A.R., Call of Duty 2, StarWare: Battlefield 2, SplinterCell: Chaos theory... Некоторые из них вышли, казалось бы, совсем недавно, притом многие игры даже вошли в наш сборник хитов в № 12'2005. Но жизнь продолжается, девелоперы не сидят на месте, и дальше радуя и огорчая нас новыми разработками.

Ребята из Secret Sign позиционируют свое детище Rat Hunter как самый кровавый и безумный шутер. Но, несмотря на это, в качестве главного героя выступил не кто иной, как наш коллега – журналист. Трудно даже представить, чтобы кого-нибудь из обозревателей «Шпили» занесло в кровавый шутер ☺.

Но все же вернемся к сюжету игры. Нашего брата, падкого на сенсации, просто-таки разрывает изнутри от желания разоблачить нехороших дядь с другой планеты. Судя по слухам, компания, в которой работают эти самые нехорошие дяди, промышляет похищением людей, запрещенными экспериментами и незаконными махинациями с ценной информацией. Дабы «влиться» в коллектив и разобраться, что здесь к чему, наш герой не раздумывая отправляется на планету «Х» и занимается на работу в местные «крысоловы». Помимо того что эта нелегкая работа не наведет на него подозрения, она дает возможность нашему герою попадать в недоступные «простым смерт-



ным» места, что положительно отразится на результате журналистского расследования. Сценарий подается игроку в виде заметок и записей основных персонажей. Удивило отсутствие видеороликов. Зато текстовые вставки отличаются забавным юморком, который в русской локализации воспринимается очень даже весело.

**Крепкий середнячок**  
Графический движок богат на современные технологии

(используются библиотеки API DirectX 9, Bump Mapping, заявлена реалистичная физика). Его техническая часть позволяет разместить на уровне огромное множество монстров и зверья, но такого, как было в старом добром Serious Sam, увы, не будет – монстров на уровнях в меру. Уровни не отличаются особым разнообразием, но в то же время называть их «тупыми» одинаковыми коридорами нельзя.



Вносит определенную изюминку местная живность. Страшноватые зверьки, время от времени сменяющиеся злыми дядьками и монстрами, – это действительно то, что отличает игру от рядовых шутеров, при этом не ставя ее на одну полку с «Сэмом». Говоря о прорисовке, стоит отметить изредка просматриваемые квадраты и лестницы на некоторых моделях, а некоторые юниты (в основном те, которые похожи на людей) выполнены небрежно, «на скользкую руку». Впрочем, угловатость свойственна и дизайну некоторых уровней.

Нам обещали море кровища и уйму свежего мясца – этого тут более чем предостаточно, правда, все далеко не первой свежести. Да, наверное, благодаря обилию крови (такого я не видел со времен Carmageddon) на коробке с лицензионным диском можно заметить надпись «18+». Местная кровь льется буквально из всего, что движется. Выглядит она более-менее реалистично, но в целом – одинаково для всех монстров, и при любом освещении ее вид остается практически неизменным. Вспомнив слова о реалистичной физике, задаемся вопросом: почему же кровь не стекает сквозь щели помостов на пол?

Озвучкой занимались известные на просторах России диджеи Бачинский и Стиллавин. Вам они могут быть знакомы по игре «Адреналин: экстрем-шоу». Их голоса идеально подходят персонажам и задают ритм вместе с рок-музыкой. Однако со временем однообразная музыка, порой не самый удачный подбор шу-



ток «ниже пояса» и местами туповатые диалоги ведущих приедаются, и звук попросту хочется отключить. Но это произойдет почти в конце игры. Еще удивило отсутствие музыки в меню, но это мелочи...

### **Monsters found. Kill all monsters. Mission complete...**

Несмотря на присутствие, казалось бы, интересного сценария/сюжета, к игре его просто «припаяли». Геймплей, как бы это прискорбно ни звучало, сводится к незамысловатому изничтожению местного зверя и страшных монстриков. Получил задание, выко-

сил все живое на уровне, пошел дальше. Шутеру это простительно, но, опять же, возникает вопрос о смысле сценария/сюжета для такой игры. Разве в «Сэм» был сюжет? Попадались миссии, в которых нужно проехать на местном транспорте из одной точки в другую (вспоминается Tribes). И, снова-таки, смысла в этом (для разработчиков) мы не нашли: убогая физическая, да и графическая, модель нашего лунохода по скорости может тянуться разве что с самокатом ®. А управлять ею нужно очень тяжело.

Местный AI не отличается особым умом и сообразитель-

ностью – на вид крови реагирует как-то «вяло», плохо слышит наши шаги (некоторые миссии удалось пройти, почти никого не завалив), а на большой сложности нас могут убить с одного выстрела в спину. Реализм? Возможно, но больше это смахивает на невнимательность разработчиков, посему придется ждать патчей.

На помощь игроку в жестоких кровавых схватках с инопланетными монстрами приходит рум – местные наркотические таблетки. Они хаотично разбросаны по уровням и заживляют раны нашего героя. Но при этом употребление «колес» нужно дозировать



(вспомните беспредельный Redneck времен Windows 95), а то могут возникнуть «побочные эффекты». А при употреблении рума малыми дозами можно наблюдать эффект «slow motion» а-ля Max Payne.

Среди немногочисленных «фишек» в игре присутствуют определенные элементы RPG. Нам предоставляется возможность прокачивать некоторые боевые характеристики (какие именно – выбираем сами) по мере прохождения игры.

### **Выводы**

Нам обещали мяса и крови – мы его получили. Правда, не в самом лучшем виде ®. Rat Hunter могу порекомендовать людям, которые не могут проводить много времени за играми для ПК. В нее каждый раз хочется играть, и каждый раз через некоторое время надоедает. Но в целом игра интересная и заслуживает внимания нетребовательных любителей «стрелялок».

Александр [Саныч] Гусленко

**Коли всі пропонують лише частину,**



\*договорные условия на сайте [www.iptelecom.ua](http://www.iptelecom.ua)

## **МИ ПРОПОНОУЄМО НЕОБМЕЖЕНІ МОЖЛИВОСТІ ІНТЕРНЕТ!**

Акція\* з 01.03 до 30.04.2006р. по підключення виділених ліній:

**128K - 128 у.о. на місяць**

т.н. 502 52 52



**256K - 256 у.о. на місяць**

[www.iptelecom.ua](http://www.iptelecom.ua)

Название: Star Wars: Empire at War

Разработчик: Petroglyph

Издатель: 1C

Жанр: RTS

Системные требования: Pentium 4/Athlon XP 1.5 ГГц, 512 Мб, 128 Мб 3D Video

Официальный сайт: [www.lucasarts.com/games/swempireatwar](http://www.lucasarts.com/games/swempireatwar)

ОЦЕНКА:

10+

Графика:

10

Геймплей:

9

Управление:

8

Звук:

9

Сюжет/концепция:

8

STAR WARS  
EMPIRE @ WAR

# Новая надежда наносит ответный удар



**В**споминая многочисленные игры по вселенной Star Wars, можно назвать великолепные шутеры, MMORPG, гонки, симуляторы, ролевые игры и даже детские обучающие и логические игрушки. А вот стратегии как-то не припоминаются. При желании можно выжить из памяти едва ли не единственную игровую RTS – Star Wars: Galactic Battlegrounds – весьма посредственный клон Age of Empires, возможно, кто-то сумеет назвать еще и страшненькую Force Commander. На фоне остальных жанров убожество стратегического направления Star Wars выглядит особенно ярко.

Прогресс не стоит на месте, и ситуация мало-помалу движется в сторону глобального улучшения, что в отличие от такого же потепления – вполне здоровая тенденция.

Первая мысль после беглого знакомства с Empire at War была (ввиду своей краткости) почти гениальной: «Ого!». Позднее к данной мысли прибавилось много чего, гораздо содержательнее, однако смысл остался прежним – восхищение, удивление, радость в равных пропорциях. Трудно было даже ожидать подобного размаха, но что откомпилировано и сдано в печать – не выбришь и топором. Творческий коллектив Petroglyph действительно сумел воплотить все свои задумки в жизнь, вирту-

озно приписав еще одну главу к виртуальной летописи «Звездных войн».

Как и было заявлено, Empire at War представляет собой связующее звено между третьим и четвертым эпизодами кинополипи. Игроку предстоит заняться либо укреплением позиций Империи, либо возглавить силы повстанцев. В результате прохождения двух однопользовательских кампаний судьба галактики изменится самым кардинальным образом или полностью будет соответствовать киношному варианту – в зависимости от выбранной игроком стороны.

Все события в игре взаимосвязаны и разделяются на глобальные стратегические машинации, широкомасштабные

космические баталии и сражения на поверхности планет. Каждый из этих режимов имеет свои уникальные особенности и влияет на глобальную расстановку сил в той самой «одной далекой галактике».

Глобальные действия расписаны по дням, а не по часам, чем очень здорово напоминает пошаговые игры. Время расходуется на все игровые действия – межпланетные перелеты, строительство зданий, войск и прочее. В самом начале диспозиция сил вполне предсказуема – по парочке планет в одни руки, немногих ресурсов, небольшая армия и флот – и вертись как знаешь.

В конце каждого рабочего дня на счет поступают денежные средства, собранные на



подконтрольных планетах. Для увеличения размера ежедневного дохода необходимо строить соответствующие здания и захватывать новые планеты. При успешном исходе на счет одноразово поступает призовая сумма, призванная как-то компенсировать понесенные в ходе экспансии потери.

Стратегические ходы и глобальные каверзы могут быть сколь угодно хитроумными, но все решается в тактических боях на поверхности планет или в открытом космосе.

Космические сражения грандиозны и по зрелищности ничем не уступают лучшим кадрам фильмов, но... вот неувязка: космос немного плоский, хитро перекрашенный в полностью трехмерный. То

есть имеется основная плоскость, в которой, собственно, и происходят все основные маневры, и парочка дополнительных, где исчезают эскадрильи истребителей после пикирования на цель. Остроумно, но не больше – космос как был, так и остался трехмерным, и об этом знает даже последний пионер. Поединки кораблей-маток, выпускающих рои надоедливых перехватчиков, вызывают сильную ностальгию и большое желание провести неопределенное количество времени за игрой в StarCraft. Правильным ходом разработчиков является то, что все крупные боевые единицы – вроде кораблей или орбитальных станций – представляют собой неоднородные

объекты и состоят из нескольких кусков.

Возвращаясь к теме плоского космоса, хочется отметить еще одну интересную идею, а именно кинематографическую камеру. Теперь, отдав приказы, можно наблюдать за ходом событий во всей крае и прелести (космос приобретет полноту и объем), однако повлиять на что-либо уже не получится.

После грандиозных разборок на фоне звездного неба очаги конфликтов в большинстве случаев перемещаются на поверхность планет. А там уже закаленного в боях игрока поджидают два знакомых с детства условия полной победы – уничтожить всех врагов и захватить все контрольные точки.

Разработчики очень старались хоть как-то направить игровой процесс в новое русло, и, к сожалению, им это удалось. Во-первых, во время боев отсутствует возможность производства новых подразделений на базах. Это сделано минимум для того, чтобы не возникало дисбаланса, ведь ситуация, когда у нападающей стороны есть только ограниченный контингент на орбите, а у защитников ресурсы практически не ограничены, никому не интересен. Так что производство стоит, и приходится воевать, исходя исключительно из имеющихся ресурсов. Это все, конечно, очень правильно, но в то же время – уж слишком наиграно и откровенно притянуто за уши. В результате экспедиционные силы рыщут по галак-



тике, выискивая слабо защищенные или легкодоступные для захвата планеты. В ходе наземных боев каждая из сторон может вызывать подкрепления с орбиты или наземной базы, а также использовать огневую поддержку при наличии бомбардировщиков. В таких условиях победа достигается исключительно при экономном ведении боевых действий, использовании слабых мест в обороне противника. К слову, в Skirmish-режиме воспроизведение войск работает в обычном режиме.

Другой не слишком приглядный аспект – почти полное отсутствие креативности в деле комплектации армии. Рано или поздно, но все идеальные комбинации для защиты и нападения будут найдены, и тогда большинство миссий станут удивительно похожи друг на друга, что не есть хорошо. К тому же все войска – как Империи, так и повстанцев – эффек-

тивны против одних типов врагов и практически бесполезны в битвах с другими. Поскольку ассортимент доступных юнитов не слишком велик, разнообразие доступных тактик вряд ли удовлетворит изысканные требования любителя стратегий. Однако, хоть войска обеих сторон и схожи между собой на первый взгляд, имеется достаточное число особенностей, опровергающих данное утверждение. Многие корабли повстанцев могут перераспределять энергию между двигателями, силовыми щитами и вооружением, а их противники специализируются на захвате кораблей при помощи специальных лазеров. Имеются и уникальные виды вооружения вроде огромной Ионной пушки или Звезды смерти. Последняя, кстати, неприятно удивила – использовать это чудо техники можно исключительно против планет, но не



против крупных кораблей противника.

Какая же сейчас стратегия без героев? Правильно – совсем никакая. И в Empire at War герои присутствуют, как и было заявлено ранее. Дарт Вейдер способен в одиночку справиться с кем угодно как в пешем строю, так и в своем персональном истребителе, Хан Соло на пару с Чубаккой тоже могут наломать немало дров. Герои не только участвуют в тактических баталиях, они являются важными фигурами на галактической карте. К примеру, С3PO и R2D2 успешно воруют технологии у Империи.

Любопытен и сам метод борьбы с героями. Для устранения неприятеля нужно просто воспользоваться услугами охотников – эти товарищи за соответствующее вознаграждение нейтрализуют любого. Как ни печально, но деньги решают все.

В Empire at War отлично использованы все атрибуты вселенной производства Джорджа Лукса, геймплей отличается от общепринятых для RTS норм – слишком искусственный, – что может прийтись не по душе некоторым игрокам. Отсутствие широкого выбора возможностей для реализации стратегических талантов игрока мало влияет на сингл, но ощутимо ударяет по многопользовательской части игры.

В общем и целом, новая стратегия очень удачно описывает ранее неизвестные события, и можно еще раз встретить любимых персонажей, побывать у руля военной машины Империи или возглавить сопротивление, иными словами – хорошо провести время.

Алексей Лещук  
и его Злобная Lichina





**БрендРоку**

ПІДВІДАЧА «БЕЗДОГАНИЙ РЕPUTАЦІЯ»

140

ТЕЛЕФОНОВ И ЦИФРОВЫХ УСТРОЙСТВ В ОДНОМ ЖУРНАЛЕ

№3'2006

# Mobile Radio

ЖУРНАЛ №1

В УКРАЇНІ О МОБІЛЬНОЙ СВЯЗІ І ЦИФРОВОЙ ТЕХНІКЕ

1

ПРО  
МОБІЛЬНУ ТА  
ЦИФРОВУ ТЕХНІКУ  
В УКРАЇНІ

140

ТЕЛЕФОНОВ И ЦИФРОВЫХ УСТРОЙСТВ В ОДНОМ ЖУРНАЛЕ

№3 2006

# Mobile Radio

ЖУРНАЛ №1 В УКРАЇНІ О МОБІЛЬНОЙ СВЯЗІ І ЦИФРОВОЙ ТЕХНІКЕ

ЭКСКЛЮЗИВ-И-ТЕСТ

Siemens S75

ПОСЛЕДНИЙ ПРАВИЛЬНЫЙ  
НЕМЕЦКИЙ ТЕЛЕФОН

МУЗЫКАЛЬНАЯ  
МОБИЛЬНОСТЬ

КАК ВЫБРАТЬ СЕБЕ  
MP3-ПЛЕЕР

СВЯЗЬ  
ПО-ЯПОНСКИ  
ОСНОВА  
РОСКОШНОГО  
ПРОГРЕССА

БУМАЖНИК  
ДЛЯ МЕГАБАЙТОВ

ИНФОРМАЦИЯ  
ТВОЕМ КАРМАНЕ

9 АУЧШИХ  
ЖЕНСКИХ ТЕЛЕФОНОВ

Samsung X810, Siemens CL75, Nokia 7370, Nokia 7350  
GlamPhone №1 ELLE by Alcatel, Sony Ericsson Z520  
LG S5200, Motorola PEBL U6, Motorola RAZR V3 Pink

4 820084 822012



MIINI ФОРМАТ



Показатель	
Название игры	Rainbow Six 4: Lockdown
Платформа	PC, Sony PlayStation 2, Xbox
Разработчик	Red Storm Entertainment и Ubisoft Montreal
Издатель	Ubisoft / Game Factory Interactive
Жанр	тактический шутер
Минимальные требования	процессор 1,5 ГГц, 512 Мб ОЗУ, 64 Мб видео <a href="http://www.rainbowsixgame.com/uk/lockdown/">www.rainbowsixgame.com/uk/lockdown/</a>
Официальный сайт	Претендент 2006 года
Статус	7-
ОЦЕНКА	10-
Графика	6
Геймплей	8
Управление	9
Звук	Заливная рыба
Сюжет/концепция	

В левом углу ринга  
**Rainbow Six 4: Lockdown**  
PC, Sony PlayStation 2, Xbox  
Red Storm Entertainment и Ubisoft Montreal  
Ubisoft / Game Factory Interactive

В правом углу ринга  
**SWAT 4**  
PC  
Irrational Games  
Vivendi Universal/«Софтвер Клаб»

процессор 1 ГГц,  
256 Мб ОЗУ, 32 Мб видео  
[www.swat4.com/](http://www.swat4.com/)  
Ветеран 2005 года

# Rainbow Six 4 vs. SWAT 4: Показательный бой

Rainbow Six 4: Lockdown



## Раунд первый: аппетит

Сегодняшний рассказ о том, как голый геймплей победил новомодную начинку.

Игру Rainbow Six 4 часто сравнивают со SWAT 4. Я решил не быть голословным и проинсталлировал сразу обе игрушки. Нёбрская графика, острый игровой процесс RS:LD порубили в капусту все пути Rainbow Six казаться мощным

и крутым. По сравнению с задержанием, тактическими решениями, напряженностью и секторными повреждениями (как персонажа, так и врача) в игре SWAT 4 даже рядом не валялась охота за сонной дичью в свежаке RS:LD.

Хваленое командное взаимодействие в RS, разные режимы игры (кампания, одинокий волк, охота на террористов) и приказы спутни-

Let's get ready to rumble!  
Michael Buffer

SWAT 4

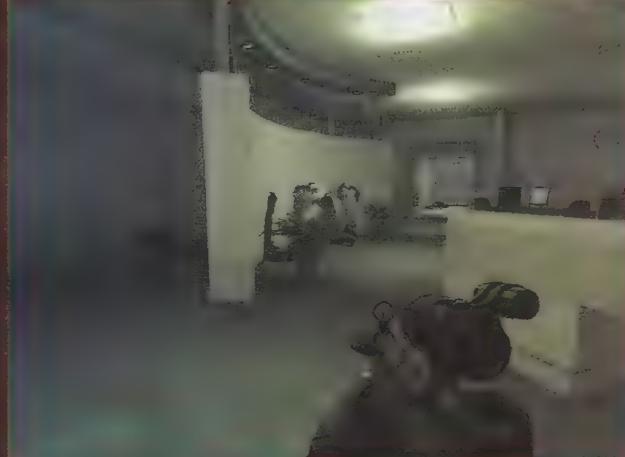


кам в очередной раз не сработали. Слишком вяло: ходи себе по красивеньким чек-пойнтам на протяжении около полутора десятков миссий, указывай пальчиком куда брести и думай «Где карта местности? Трудно было дать?».

Убивать, освобождать, выбивать двери (класс!), разносить, разминировать... Вот и все задания. Авторы сами

себя подвели – информативность игры (залог успеха) стремится к нулю: сравните подробные данные о заданиях в SWAT 4 и микро-RTFM в RS:LD. Кот наплакал! Нейтрализуя некрасивых врагов в боевике SWAT, ощущаешь их реальность, ведь перед миссией на них выдается подробное досье. Кроме того, жесткая система морали украшала геймплей. А здесь?

Rainbow Six 4: Lockdown



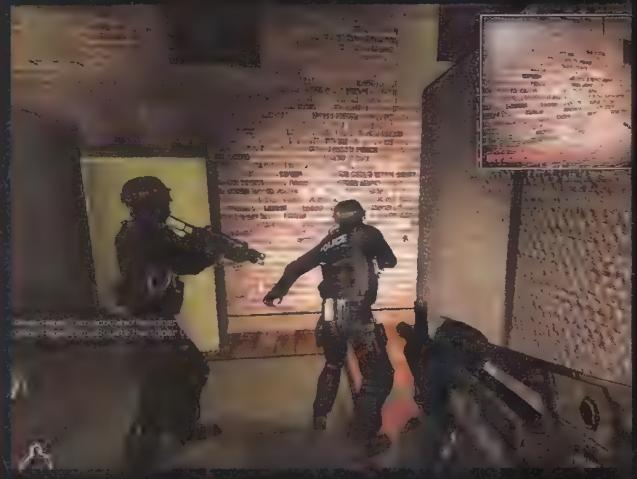
Сценарий «Радуги» – непримечательное бормотание про Африку, Европу, правительства, террористов, вирус. В SWAT – опасные будничные дежурства, никакой идеологии – лишь конкретные случаи и уголовные дела по факту одного или серии преступлений.

RS:LD нечеловечески упростили: убрали целесообразность предварительного планирования, отобрали лич-

ностные отличия помощников, а заодно и «сыели мозги» AI. До слёз рассмешил первый же помощник Loisselle: готовясь атаковать, он смешно (ragdoll ) повернулся лицом к стене, рассматривая обои...

Неприятель способен сбить навык и расслабить любого хардкорного игрока: я даже перестал следить за врагами-тугудумами, поэтому через пару дней игры моего персонажа

SWAT 4



стали постоянно убивать. Однако и противник эмоционален: может обидеться и отвернуться от тебя в момент атаки. Одушевлённый скрипт? Или я такой страшный?

В детице Irrational Games AI союзников тоже не блещет осмысленностью. В то же время SWAT компенсирует недогадливость отряда random-перетасовкой скриптов: никогда нельзя быть точно уверенным,

откуда выскочит вражина, где он может спрятаться и как он себя поведет. А это создает эффект неожиданности!

### Не родись красивой...

Что в игре RS4 действительно не расстраивает, так это графика, умеренно жрущая системные ресурсы. Красивые локации, четкие текстуры сглаживают остальное мракобе-

## Rainbow Six 4: Lockdown



сие игры! По полу разбросаны денежки, сквозь солидные городские здания на задымленных улицах пробивается зелень деревьев, по ночным деревенским улочкам с заунывным свистом носится песчаная бура. Уровень с ужасающими катакомбами потрясает больше всего – захоронения и груды черепов, раскатывающихся в стороны, подобно страшным бильярдным шарам!

Редко, но наповал бьют спецэффекты: в холодильном зале стекло шлема нашего бойца покрывается инеем, а под дождем – каплями, как в Cold Fear. Хорош также уровень с базой террористов, не может не восхищать полуразрушенный замок-крепость. Но красота касается только статических объектов и немного наших помощников. Графика резко контрастирует с общим

настроением игры. Дизайн врагов ужасен. Точка.

В этом плане картинка в SWAT (модификация движка Unreal 2) не была настолько противоречивой, а простенький интерьер был заполнен неплохо, хотя разгуляться по территории было особо негде. Зато искать улики среди массы хлама в местах задержания было сущей радостью.

О звуке: музыка вполне привличная, зато озвучка невзрачная. Стрельба на заднем фоне вовсе ненастоящая и как будто невпопад. Что получилось чудесно, так это диско-эффект заложенных ушей от взрыва – браво! Звук в SWAT был неплох, особенно в информационных сообщениях. Но ничего потрясающего в нем не было.

### Физик Шурик и движок-Жмурик

Поскольку рассматривать в RS больше нечего, то я вплотную занялся изучением физики (хоть курсовую пиши). Радость игры – пуевые отверстия (decals). Но тут нас поджидал подвох: да, выстрел в сейф провоцирует имитацию рикошета! Да, стекла можно ловко разбить! И всё. Дальше начинается хоррор: деколлы в фарах и шинах (!) автомобиля; вазы, которые от выстрела лопаются, будто шарик; пустые огнетушители; бронированные лампочки; бутылка вина, которая от выстрела начинает крутиться, как юла...

Авторы никогда не слышали, что древесина от выстрела разлетается в щепки, а не получает пробоину, как ведро? Труп врага превращается в неинтерактивную часть интерьера. Я понимаю, что физика многих игр еще хуже. Но в 2006-го году пора бы уже начать хотя бы немного думать о результате разработки!

О движке SWAT скажу коротко: всё тот же пресловутый Навок, а локации игры неразрушаемы и малополезны.

Влияние движка на инвентарь также не образцовое: шпионские штукенции RS (ночное видение и датчик движения) – детская птичка-свищулька по сравнению с примочками Сэма Фишера. Оружия – навалом, но с собой несем только основное, вторичное и гранатки. Причем заметна неестественность поведения как штурмовой винтовки, так и пулемета, о помповом дробовике я лучше промолчу... В полицейском симуляторе прорисовка и физика воздействия оружия была неважная, зато пользоваться инструментарием при взломе и задержании или несмертельным оружием было намного удобнее: только шокер и наручники чего стоили! Также была видеокамера, как элемент сладкой жизни. А еще на врага можно было покричать, и он сам сдавался. ☺

Но счастье есть: возможность сохраняться в любом месте RS очень выручает – так, глядишь, потихоньку все миссии и пройдем. SWAT и в плане сэйвов имитирует реализм полицейской жизни – миссия цельна и неделима.

### Lockdown и нокдаун

Диагноз игры RS:LD прост: деградация. Не этого все ждали от некогда сложнейшей игры... Пресный шутер, не производящий впечатления. От провала игру спасает только нормальная графика, мультиплер, имя Тома Клэнси и армия фанатов предыдущих серий.

### Победитель: SWAT 4!

Рефери: Max Pagan  
Радиоведущий: -=Napalm=-





**Название:** 25 to Life**Разработчик:** Avalanche Software**Издатель:** Eidos Interactive**Жанр:** Action**Системные требования:** Pentium 4 1,8 ГГц, 256 Мб ОЗУ, 64 Мб 3D Video**Официальный сайт:** [www.25tolife.com](http://www.25tolife.com)**Мультиплер:** до 16**Оценка:****Графика:****Геймплей:****Управление:****Звук:**5  
6  
5  
6  
9

### Опять двадцать пять

Перед выходом очередной игры мы часто представляем себе будущий хит – каким он будет, как классно мы будем в него играть. Так было и с этой игрой. Задолго до выхода мы как мочалки впитывали в себя все обещания игростроителей, только и успевая подтирать слюни. А это были «золотые горы» – нам обещали возможность побывать в шкуре современного гангстера или полицейского и что это будет интересно. Но, увы, унылый Action с давно надоевшим тотальным геноцидом противников в который раз вернул нас с небес на землю.

25 to Life берет свое начало с подобной ситуации. Натерпевшийся труженик женских чулков и пистолетов под давлением супруги принимает решение выйти из игры, но не тут-то было. После разговора со своим камрадом главный герой решает пойти на последнее дело. На обдумывание времени ему хватит с лихвой – у него есть 25 лет, которые он должен провести в одной из местных тюрем.

Откровенно говоря, «изобретательности» в написании сюжета разработчикам не занимать...

Что же касается самого игрового процесса, то и здесь ничего особенного замечено не было. Хотя... В подобных играх квесты не всегда уместны, но Avalanche Software решили иначе. И вот на протяжении всей игры, от игрового меню до самого эндшпиля, недоумевающему игроку предстоит искать все прелести, которые обеща-

ла широкая рекламная кампания. И, уж поверьте мне на слово, спрятать обещанное игро-делам удалось на славу – днем с огнем не сыщешь! ☺

Неудачный симбиоз дюжины штампов, представивший пред нами в виде плавающих по-всюду аптечек, скромного набора оружия и глупого AI, вряд ли кого-то заинтересует. Добавить к этому местами непонятное управление с ненужными заморочками а-ля «выглядывать из-за угла» и анимацию, явно рассчитанную на го-о-о-оря-чих эсто-о-онских парней, – так и вовсе все желание поиграть пропадет.

Многопользовательскому режиму игры, на котором, собственно, и делался акцент разработчиками, к сожалению, спасти игру тоже не удалось. Мультиплер, например режим «Противостояние» (что означает игра «Хорошие парни VS Плохие парни»), смотрел-

ся бы куда привлекательнее на движке Havoc, а так... Имеем то, что имеем.

### У меня есть игра, но нет желания играть

Трех расстраиваться, ибо ситуация, грубо говоря, не нова. Человеку, именующему себя «геймер», не привыкать! Мысли о покупке данной игры можете сразу оставить в прошлом.

Вам не хватает уличной атмосферы? GTA: San Andreas – это лучшее лекарство!

Не можете утолить жажду тотального геноцида? Вам придется на помощь Серьезный дядюшка Сем!

Ну а в гроб 25 to Life забейте большой ржавый гвоздь, так как под толстым слоем красивой рекламы скрывается невзрачное изделие, которому не место на вашей полке с компактами.

mNIBlnd



**На нашем сайте:**

- 2000 мелодий
- 4000 картинок
- 500 роликов
- 700 игр

Для заказа  
**105336** ИГРЫ  
отправьте SMS с кодом  
заказа на номер

WAP.  
www.

com.ua



**Название:** Medieval Conquest (Герои и Чудовища)

**Разработчик:** Cat Daddy Games

**Издатель:** 1С

**Жанр:** RTS/RPG

**Системные требования:** Pentium III 500 МГц; 128 Мб, 16 Мб 3D Video

**Мультиплер:** нет

**Оценка:** 8

**Графика:** гламурная

**Геймплей:** 10,

местами пол-  
нейший упадок

**Управление:** 8

**Озвучка:** 8

# Нормальные герои всегда идут в обход

**П**осле десяти минут игры кислая гри-  
маса обреченно-  
сти на моем лице  
сменилась интересом и восторгом.

Игрушка, которую намедни  
вручил мне главред, не была  
жуткой несообразностью, как я предполагал с самого нача-  
ла, наоборот, она затягивала!

Серьезно, это не шутка и не загон. Пускай тебя не пугают картинки – «ГиЧ» действительно удалась, хотя без минусов, к сожалению, и здесь не обошлось. Графика вызывает на первых порах лишь неприязнь, но в процессе оказывается вполне симпатично-мультипликационной, хотя по качеству изображения даже не самым топовым современным проектам она безбожно проигрывает. Впрочем, оправдывая основную свою цель – слегка постебать классические фэнтезийные стратегии. Стоит только прибли-

зить камеру к забавному фейсу какого-нибудь вояки, как на лице игрока появляется улыбка. Строения, ландшафт вместе с флорой прорисованы неплохо и тоже смотрятся весело.

Следующим сюрпризом – как показала практика, весьма приятным – стала нестандартность игры. На самом деле

Cat Daddy Games довольно экстравагантно обошлись с общепринятыми канонами жанра RTS, привив в придачу немного популярных ныне ролевых элементов. Основная фишка состоит в том, что не мы управляем юнитами, прозванными здесь героями, а... они нами. Да, мы посыпаем их, куда нам

заблагорассудится, только вот не всегда они нас слышатся.

Всего их, героеv, можно нанять много, но только трех типов (мага, лучника или воина), причем каждый из них что-то от вас хочет. Скоренько построить забегаловки, где они могут пожрать, сконструировать домики с чистыми койками и крышей над головой, забахать театр или павильон игровых автоматов для развлечения – вот новая головная боль геймера. Кроме того, после получения нового уровня подопечные начинают жаловаться, что, мол, нуждаются в более крутых доспехах, заклинаниях или оружии. И попробуй только проигнорировать их – боевой дух войска сразу пойдет на убыль, а если слишком долго быть к ним невнимательным, то они вообще покинут незадачливого полководца. С этим также связан аспект найма новых геро-





ев – если ваши вояки будут часто умирать или чем-либо недовольны, то цена на покупку пополнения будет расти в геометрической прогрессии. Впрочем, репутацию можно повысить истреблением близстоящих монстров, на которых толпень наших бравых бойцов не только прокачается, но и принесет единственно возможный доход.

Еще служивые частенько ввиду своей сугубо геройской

необходимости самовольно покидают поле боя, намериваясь поправить здоровье, отдохнуть, отобедать или взять новый предмет на вооружение. Вернутся назад их, пока они не удовлетворят свои потребности, нельзя. Так, перед тем, как выводить армию на смертоубийство, стоит удостовериться, что все солдафоны сыты, экипированы и доволыны жизнью.

Если кому-то игровые особенности показались негати-

вом, спешу разуверить данных личностей. Все вышесказанное только вносит остроту в игровой процесс, да и выглядит мир таким образом на порядок реалистичней. Главное только не зевать, умело со-вмещать военный промысел с развитием города. Карты, коих всего шесть (но на каждую придется потратить четыре-пять часов), радуют своими гигантскими размерами и разномастными толпами мон-

стров, которых можно и нужно уничтожать под приятную музычку, но слегка однообразную озвучку.

В общем, игрушка получилась довольно занятная и симпатичная. Хотя впечатление портит геймплей, стоящийся местами из-за дикой сложности отдельных моментов.

Ростислав  
[Khaj Tosin] Малько

**МАЛЕНЬКИЕ  
МОБИЛЬНЫЕ  
РАДОСТИ  
ПО ПОДПИСКЕ  
06689**

**mobile new**

МОБИЛЬНЫЕ ТЕЛЕФОНЫ · МОБИЛЬНЫЕ РАЗВЛЕЧЕНИЯ · МОБИЛЬНЫЕ НОВОСТИ

ПРОГРАММЫ  
ПРО ГРАММЫ

ИЗМЕНИ  
СВОЕМУ  
ОПЕРАТОРУ!  
КРАТКОЕ  
РУКОВОДСТВО К  
ДЕЙСТВИЮ

ГАРРИТОРИЯ  
ДАЧА 2 НЕ  
СДЕЛАЙ СВОЙ ТЕЛЕФОН  
САМЫМ УМНЫМ

ВЗОРВАННЫЙ  
МОБИЛЬНИК

5 ЛУЧШИХ  
ЖЕНСКИХ  
МОДЕЛЕЙ

Sony Ericsson Z780  
Motorola V3  
LG P800

**Название игры:** Condemned: Criminal Origins  
**Жанр:** First-Person Psychological Thriller  
**Издатель:** Sega  
**Разработчик:** Monolith  
**Сайт игры:** [www.condemnedthegame.com](http://www.condemnedthegame.com)

<b>ОЦЕНКА:</b>	<b>11</b>
<b>Графика:</b>	<b>11</b>
<b>Геймплей:</b>	<b>10</b>
<b>Управление:</b>	<b>9</b>
<b>Звук:</b>	<b>11</b>
<b>Сюжет/концепция:</b>	<b>10</b>

# Полицейские будни...



**Н**овая игра от компании Monolith под названием Condemned: Criminal Origins – это не какой-нибудь аттракцион из разряда спинномозгового веселья, а масштабный и жутковатый в своей правдоподобности проект, настоящий психологический триллер с леденящими душу сценами, поначалу вызывающими брезгливое отвращение, неоднозначными персонажами и атмосферой мрачного психоза.

## Детективная история

Завязка истории Condemned сделала бы честь хорошему детективу. Главный герой – агент ФБР Этан Томас, специализирующийся на поимке серийных маньяков. Кровавые, жестокие и изощренные убийства давно стали для него чем-то обыденным. Очередной ночной вызов. Очередной выезд на место преступления. Этан Томас и предположить не мог, что обычное на первый взгляд убийство окажется первым звеном в цепочке странных и поражающих своей жесто-

костью преступлений, лавиной захлестнувших город. Неожиданные сюжетные повороты, ложные обвинения, предательства со стороны людей, которым ты доверял, изрядная доля мистики – все эти элементы накрепко приворачивают внимание к сюжетной линии, не давая расслабиться ни на секунду. Добавьте к этому постоянные галлюцинации главного героя, неожиданно возросший уровень агрессии и психического помешательства среди мирного населения, птиц, сотнями гибнущих в местах, где наблюдается повышенная преступная активность, и единственного серийного убийцу, расправляющегося с маньяками теми же способами, которыми они убивали своих жертв. Таким образом, перед вами разворачивается интригующая и реалистичная история, в которую легко поверить. Сложные и неординарные персонажи, грамотно прописанные диалоги, прекрасная сценарная работа и великолепно поставленные сюжетные ролики. В эту игру хочется не только играть, но жить в ней.

## Каждый охотник желает знать, где сидит... маньяк

Еще до выхода Condemned многие сравнивали игру с F.E.A.R. – предыдущим проектом компании Monolith. Реальное же положение дел таково, что, кроме движка, у этих двух игр ровным счетом нет ничего общего. Основной упор в Condemned сделан на расследование убийств. Так, прибыв на место преступления, Этан Томас незамедлительно приступает к осмотру помещения и поиску улик. Для этого в распоряжении героя есть немало гаджетов: начиная от цифрового фотоаппарата, инфракрасной лампы для поиска следов крови, аэрозоля и различных световых фильтров для обнаружения скрытых надписей на стенах и заканчивая прибором для анализа ДНК и детектором загазованности.

Если вам необходима консультация по тому или иному вопросу или информация о месте, в котором сейчас находится герой, вы просто можете достать мобильный телефон и, набрав нужный номер, поговорить с сотрудниками

ФБР и другими персонажами. Так же по телефону можно обсудить, например, собранные улики. К слову, расследование в игре не ограничивается чтением найденных бредовых записок, просмотром фотографий, заметок в газетах, установлением личности убитого и анализом грязи из-под его ногтей. Приготовьтесь к тому, что вам предстоит изучать отчеты о вскрытии жертвы, аутопсии, о психическом состоянии подозреваемых, заключения проведения лингвистических анализов, а также на досуге читать оккультную литературу и изучать статистические данные.

В целом игровой процесс Condemned достаточно необычен для игр жанра FPS. Здесь вы фактически не найдете огнестрельного оружия (за исключением пары пистолетов, револьвера, помпового ружья, да еще нескольких видов вооружения). Впрочем, раздобыть боеприпасы тоже большая проблема. Так что основными средствами для самообороны и усмирения противников станут исключительно подручные предметы. Лопата, топор, кувалда, лом, гаечный и газовый ключ, кусок трубы



или арматуры – вот ваше основное оружие. Рукопашный бой с применением тяжелых предметов – наиболее частый способ сражения с врагами. В качестве орудия убийства можно использовать практически все, что попадется под руку (включая и то, что можно выломать или оторвать) – стол, дверцу от металлического шкафчика, ящик от секретера, перила от лестницы, доску от ящика, руку манекена и так далее.

Приемов рукопашного боя мало. Скажем прямо: в наличии есть два типа ударов – удар ногой и блок. При этом бои в *Condemned* не сводятся к тупому постоянному нажатию двух кнопок. Чтобы нанесенный удар был эффективен, требуется точно рассчитывать время и силу. А если вы не умеете блокировать удары, то противники похоронят главного героя уже через пять минут после начала игры. Для игроков, алчных до кровавых зрелищ, стоит отметить введенные разработчиками «дебивающие приемы» – *Fatalities*. То есть если вам удастся оглушить врага, он упадет на колени, и тогда его можно будет убить несколькими наиболее жестокими способами (при этом степень брутальности зависит от типа оружия, доступного в данный момент).

Противники ведут себя достаточно адекватно и вполне

реалистично реагируют на действия главного героя (хотя, как известно, ни один искусственный интеллект не сравнится с естественной человеческой глупостью и тупостью). Убегают, если чувствуют, что уступают вам в силе, прячутся за уступами и стенами, скрываются в темноте, где, в общем-то, могут стоять долгое время, поджидая, пока Этан будет проходить мимо, чтобы нанести удар. Зачастую противники могут вообще ретироваться с поля боя, так что вы даже не будете догадываться, куда они могли деться. А поскольку уровни в игре довольно обширны, то наткнуться впоследствии на них можно в самый неожиданный момент.

Еще одной интересной особенностью врагов является способность нападать друг на друга. Дело в том, что большинство противников – зомби-рованные психи, которым все равно кого убивать. Их просто забавляет и привлекает вид ран и крови. Вы можете использовать это в своих целях. Скажу даже более: умелое справляивание врагов станет для вас фактически единственной возможностью остаться в живых на заключительных этапах игры.

## Иллюзия реальности

Как известно, *Condemned* создан на модернизирован-

ном движке F.E.A.R. Уровни в игре выглядят достаточно правдоподобно, будь-то станции метро, подземные переходы, заброшенный торговый центр, здание офиса или городская библиотека. При этом стоит отметить реалистичную архитектуру локаций: здесь нет однотипных, из ниоткуда взявшимся и тупиковых лабиринтов или бесстолковых тоннелей, ведущих от одного узита к другому.

Также следует отметить и хорошо реализованную систему освещения. Взять, к примеру, эффект видимого света. Представьте себе, что из окна бьет поток света, видимый в пыльном воздухе. Если персонаж пересекает его, то его фигура непременно перекрывает источник света.

Стоит учесть и тот факт, что главный герой – это отнюдь не одинокая рука с оружием на перевес. Знаете, такая себе «появляющаяся из ниоткуда». Несмотря на то что действие в *Condemned* происходит в режиме от первого лица, у Этана Томаса есть тело, от которого даже падает тень. К слову, если враг нанесет вам удар, допустим, трубой по голове, то изображение исказиться, а экран будет забрызган кровью.

Как я уже говорила, в игре довольно высокий уровень интерактивности. К примеру, та-

кого понятия, как нагло за-пертая дверь или окно, здесь не существует. Практически любую дверь можно взломать ломом или даже лопатой. А фанеру, прибитую к оконной раме, при должных усилиях можно отодрать.

## Итого

*Condemned: Criminal Origins* *Condemned* объединяет в себе интеллектуальный сюжет на манер психологических триллеров «Семь» и «Молчание ягнят», кровавый игровой процесс и мрачную гротескную атмосферу *Survival Horror*. Такое выгодное сочетание делает проект не только неординарным среди собратьев по жанру, но и потенциально интересным для игроков, любящих хорошие детективные истории. Ведь догадаться, чем все закончится, удастся не раньше, чем наступит окончание игры.

В целом, эта игра – достойное приобретение для всех владельцев Xbox 360. Для тех же, кому новомодная консоль недоступна, могу сказать, что летом-осенью 2006 года *Condemned* выйдет и на компьютер. Причем PC-версия игры, по заверениям разработчиков, будет лишена всякой цензуры.

Ольга Крапивенко,  
helga666@mail.ru



# ГлавНЫЙ ГАЙДАМАК Украины

Учасник фестивалю «Останок Woodstock»  
Олександр Ярмола  
Фото: Олег Ковальчук

## Олександр Ярмола

- Дата народження: 8 квітня 1966 року
- За гороскопом: Овен, рік Коня
- Сімейний стан: одружений
- Діти: хлопчик
- Вага: 65 кг
- Розмір взуття: 41
- Місце народження: Чорнобиль
- Місце навчання: Київська музична академія
- Одяг: джинси

Боюсь, що я не відповідаю образу хорошого студента. Вчився у двох вузах: спочатку в будівельному, потім – в консерваторії. У будівельний пішов, тільки щоб мати вищу освіту і не йти в армію. У консерваторії все було інакше. Але гарні оцінки були тільки з предметів, які мені подобалися, зокрема спів. Диплом у мене тільки про закінчення консерваторії, бо з будівельного мене вигнали на третіому курсі.

Чесно, початківці – не дуже, тому що не бачу серед них насправді талановитих. Проте маю велику повагу до гурту «Океан Ельзи». Навіть не за музику, а за те, як інтелігентно і розумно було організовано їхню справу від початку.

Для того щоб музиканти творили таку музику, вони повинні мати змогу нею заробляти і нормально жити. Конкретно – концертами і продажем дисків, а не просто робити музику для себе. Хоча це теж дуже важливо – працювати і робити альтернативну музику. Але все ж таки для широкого визнання музики повинна бути сильною, як от у «Братів Гадюкіних», коли диски не видавалися, але всі переписували

ли касети і знали їхню творчість. Якщо з'явиться щось такого рівня, тоді, як на мене, і буде альтернативна музика в Україні.

Зраз я б так не називав стиль нашої музики. Це дуже стара назва, яка виникла, ще коли ми були «Актусом» – наша стара програма. Вона була наполовину SKA, наполовину – український поп, не тільки карпатський, а їз елементами гуцульської музики. А взагалі, в нашій творчості може бути все що завгодно: і гранж, і панк, регі. Тому називати тільки Karpaten SKA неправильно, але брендової назви цього стилю немає. Я б сказав, що це прогресивний поп.

Велике враження залишив польський фестиваль «Останок Woodstock». Це був просто шокуючий масштаб і розмір сцени! Там було близько 400 тисяч людей.

Естонський фестиваль «Великий поп» також запам'ятався. Перед фестивалем на 2–3 тижні зробили табір, куди з'їхалася вся студентська молодь. Там панували тільки любов і мир. Таких позитивних емоцій ми більше ніде не відчували.

Алена Васильєва,  
журнал «5 балів»

**5 балів**  
журнал для студентів



# Razer радует

**П**родолжает удивлять своими прикольными новинками компания Razer. После выпуска Razer Copperhead, которой наш журнал даже выделил знак геймерских симпатий «Шпиль ярко!», Razer не остановилась в развитии и покорении рынка – компания выпустила новую мышку, обещанную еще в прошлом году.

На выставке CeBIT в Ганновере был дан старт мышке Krait, которая внешне прилично напоминает Copperhead, но по сути гораздо более «спокойная». Если Copperhead срывает на ходу подковы и разрывает мозг на части, за что ее выбрала команда SK, то Krait – гораздо более уравновешенный продукт, который не срывает бананов с яблони.

Мышка высокой точности с оптическим (не лазерным) датчиком разработана специально для тех, кому необходима потря-

сающая точность позиционирования без слишком большой чувствительности, легкость и точность нажатия кнопок и разумная цена. Такими среди геймеров можно назвать любителей стратегий, real-time RPG и прочих игрищ с прицеливанием, но без стрельбы из автоматического оружия ☺.

Отличительные черты мышки – три программируемые кнопки с технологией Hyperresponse (что начинает распознавание 20 нажатий в секунду на клавишу), оптический сенсор Razer Precision на 1600 точек на дюйм и сверхтонкий неломающийся провод с коннектором USB, покрытым золотом. Золото – это уже пере-

бор, но все остальное – очень в меру.

Кроме мышки нас порадовали точными данными и ценой на клавиатуру для геймеров. Ее, как и все другие продукты компании, назвали круто – Tarantula. Будет доступно две версии клавы – одна без дисплея, но с кучей фич, присущих второй, более продвинутой модели с дисплеем. Эти фичи – программируемые клавиши

(на клаве!), Synapse – память (в клаве!), где можно хранить профили юзера, Anti-Ghost (распознавание нажатия более чем трех клавиш одновременно), запись макросов, разъем для гарнитуры (микро-

фона и наушников), управление функциями Windows Media Player, разветвитель USB 2.0 на два порта и другие. А сами кнопочки на клавиатуре можно с помощью специального инструмента снимать и менять.

Первая – простая – версия клавы будет стоить около 100 баксов, а более крутая, с дисплеем – 300 денежек.

Хочу.





# Не бей копытом



**И**нтернет – это такое веселое мес-тчко, где есть абсолютно всё, главное – уметь его отыскать. В очередной раз поиски чего-нибудь «этакого» увенчались потрясающим успехом. Собственно, как еще отреагировать, если тебе предлагают скачивать ММО-клиент под наз-ванием The Endless Forest, где игроку предоставлена незабыва-емая возможность побывать в шкуре... настоящего лесного рогатого оленя? И к тому же не простого Алена ☺, а онлайново-го. Ну как пройти мимо такой заманухи, ведь Алени – такие

веселые животные. «Я гордый алень, волосатая лань, гребу я по лесу в раннюю рань» – такая веселая мысль и множе-ство ей подобных посетили мой череп. Без малого 20 мегабайт были тут же извлечены из Интерната на жесткий диск. А затем наступили пять минут глубокого шока – этот самый The Endless Forest на поверку ока-зался хранителем экрана. Тут же возникли нездоровые мысли о банальном разводе. Дальнейшие исследования, подкрепленные изучением этого чуда, показали, что храни-тель экрана все же не простой, а massive multiplayer online. Данный чудо-проект был запущен еще в сентябре прошлого года, и с того времени пользуеться довольно стабильной по-пулярностью. Все можно узнать по адресу [www.tale-of-tales.com](http://www.tale-of-tales.com). Что ни говори, но оригиналь-ный народ эти бельгийцы.

Основная цель The Endless Forest – это не то, то вы поду-

мали. Самым рогатым РК стать не получится, хоть тресни и из шкуры вылези. Основная за-дача каждого оленя – обще-ние с себе подобными, при-чем общение исключительно посредством жестов. Как и любой другой сохатый пар-нокопытный, игрок может бе-гать, щипать травку (то есть просто сочные обычные рас-тения) в специально отведен-ных для этого местах, прыгать, орать и подпирать своей ту-шкой деревья. Весело, даже очень, особенно первые не-сколько минут. Еще одно раз-влечение – осмотр себя пар-нокопытного от шикарного хвоста до вполне человеческой «морды лица». Зачем это сделано – не знаю и не ведаю, но, видать, такова аффторская ☺ задумка.

Но самое основное – это об-щение, но не простое, а язы-ком жестов из числа доступ-ных. Народу много, но на попытки преодоления языко-

вого барьера не ведется ни-кто. Бегают себе, прыгают, полный ноль на массу. А еще можно весело потусоваться в зарослях тюльпанов или поглазеть на крайне готичное кладбище посреди бескрайних просторов леса. Также есть удивительная возможность выбрать своему оленю имя, на оленем языке, разумеет-ся. Список своеобразных про-извольных закарлючек весь-ма велик, и запросто можно найти что-то веселенькое. Ко-роче, добрая порция веселья в компании или на работе вам будет обеспечена.

Можно похихикать и забыть об оленем царстве, но тен-денция, когда все ломятся в онлайн, начиная от соковы-жималки и заканчивая храни-телем экрана, от этого никуда не денется. Рано или поздно она завладеет всеми, и никто от нее не сбежит, потому что оффлайн престанет суще-ствовать.



# «Шпиль!» за киберспорт!



**Н**аш журнал не впервые поддерживает киберспортивное движение. Вот и в этот раз, когда была объявлена совместная акция партии «Киев – ЕВРОПЕЙСКАЯ СТОЛИЦА», киберспортивной организации «Kiev

Cyber Show» и интернет-гейм-центра Samsung C-club Metrograd, мы тут же стали информационным партнером мероприятия.

К сожалению, к моменту выхода журнала из печати турнир уже окончился, но мы обязательно сообщим о том, кто стал победителем чемпионата

по всем номинациям. А список официальных дисциплин турнира включает в себя Counter-Strike v.1.6, WarCraft III: TFT, FIFA 2006 и Quake 4. При этом общий призовой фонд турнира составил \$ 5000. Но это еще не все – в программе предусмотрены дополнительные призы от партнеров и организаторов турнира, причем как для участников, так и для болельщиков!

Местом проведения турнира станет интернет-геймцентр Samsung C-club Metrograd (Бес-

сарабская площадь, ТЦ «Метрополис», минус 2-ой этаж), а пройдет он 18–19 марта.

Конечно же всех заинтересовало, что за призы будут получать болельщики. Приоткроем завесу тайны – кроме прочего, все болельщики смогут получить дисконтную карту от «Козырной Карты», которая дает 15-процентную скидку в сети заведений, входящих в эту организацию. Так что, думается, турнир пройдет в дружественной, вкусной и веселой атмосфере ☺.

Для размещения рекламы  
в газете  
«Реальный базар»  
заявите  
**(044) 501-9355**

**РЕАЛЬНЫЙ БАЗАР**

**жизненно радости**

**по человеческим ценам**

**ПК и комплектующие**  
**АКВАКОМ**

**247-40-20**

## Враждебные Воды

Жанр: Симулятор  
Год выпуска: 2005  
Производитель: Акелла  
Язык: Русский

Мир на грани войны. Конфликт в российской армии выливается в противостояние планетарного масштаба. Мятежники захватили атомные подводные лодки и отправились в Тихий Океан, скрываясь от ВМФ России. На это событие незамедлительно реагируют США, но Москва предупреждает – любые действия по отношению к мятежникам будут расценены как военная угроза. В то же время Китай мобилизует свой флот, якобы для защиты от возможных военных действий. На самом же деле нарастающая активность китайских военных вблизи Тайваня выдает истинные планы правительства КНР. На этом моменте Вы и вступаете в игру, имея возможность принять участие за любую из четырёх противоборствующих сторон и направить течение ситуации в то русло, которое будет выгодно именно Вам.

Окажитесь на борту американского противолодочного корабля, рассекающего носом волны и оставляющего за собой бурлящий пенный след, или взгляните на противника в перископ российской атомной субмарины "Акула". Запустите торпеду вслед эсминцу или откройте огонь с воздуха по авианосцу противника. Заставьте неприятеля трепетать, не дайте забыть, что это – враждебные воды.



## Полиция Европы: Спецподразделения

Жанр: Экшен  
Год выпуска: 2006  
Производитель: 1C  
Язык: Русский

С террором невозможны компромиссы. С теми, кто превращает жизни людей в разменную монету, нельзя договориться – нелюдей, играющих судьбами ради достижения своих целей, можно лишь уничтожить. И делать это нужно быстро, четко, хладнокровно, без тени сомнения. Иначе уничтожат нас.

Возглавьте контртеррористический отряд одной из шести европейских держав и уничтожьте коварного, жестокого, изворотливого противника. В ваших руках – жизни невинных людей, жизни детей, женщин и старики, попавших в лапы одетого в маски зверя. Спасите их. Не дайте террористам сделать свое черное дело.

«Полиция Европы: Спецподразделения» – 3D Action, в котором вам предстоит вступить в противостояние с хорошо организованными, вооруженными и готовыми на все группами террористов и освободить попавших в их сети невинных людей.

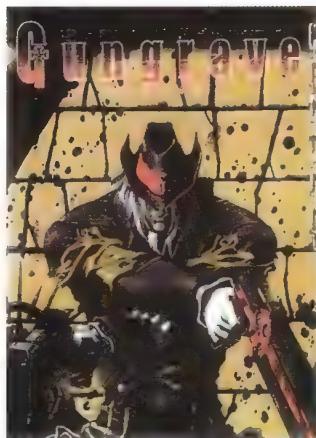
Место действия – страны Европы: Франция, Германия, Великобритания, Испания, Италия и Россия. Игровые задания созданы на основе реальных спецопераций.

В вашей команде – бойцы элитных подразделений спецназа: GSG-9, NOCS (Италия), группа Альфа и SAS.

**VAMBOOK.COM**  
місце зустрічі з книгою,  
мультимедія та технологіями

ІНТЕРНЕТ-МАГАЗИН \* [WWW.VAMBOOK.COM](http://WWW.VAMBOOK.COM)  
Тел.: (044) 254-34-68 \* КНИГИ \* МУЗИКА \* ВІДЕО \* ІГРИ  
Доставка в будь-яку точку України \* Величезний асортимент

КНИЖКОВИЙ МАГАЗИН \* м.Київ, вул. Лугова, 9, тел.: (044) 206-43-48



# Gungrave

## Игра, вторая игра, аниме-сериал... Что дальше?



Раньше у тебя была куча друзей, теперь их напрочь нету.

Это означает, что их и не было никогда.

Фредерик Бегбедер, «99 франков»



**K**огда вы приходите домой и чувствуете дикую усталость, когда в голове мечутся мысли о том, что надо будет сделать завтра и вам не хочется ровным счетом ни куда-либо идти, ни что-либо делать, остается только одно – расслабиться, оставить за закрытой дверью мозга все заботы и поиграть в шутер. Почему? Потому что тут не нужно думать, и тут никто не напоминает о том, что надо вынести мусор или написать очередную лабораторную. Здесь нужно только стрелять. Как правило, во все что движется. А все что не движется – расшатать, а потом расстрелять. Именно такой игрой и был первый Gungrave на Sony Playstation.

Игра была пусть далеко не идеальной, пусть с кучей огрехов, но любителям шутеров она полюбилась. Да и не только им, а также и тем, кто раньше шутеры вообще не любил, но любил готично-



мрачную тематику: кресты, мертвецов, гробы, черный цвет и так далее. И произошло это по причине того, что сюжет напичкан таким антуражем.

Главный персонаж Gungrave восстал из могилы, чтобы отомстить тем, кто его фактически в эту могилу отправил, а также для того, чтобы защитить одну девочку. При жизни этого боевого мертвеца звали Брэндон... Напоминает культовый фильм «Ворон», не правда ли? (Лично мне кажется, что

именно этот фильм вдохновил создателей этой игры.)

Но вернемся к сюжету: Брэндон Хит попал в могилу благодаря своей работе – при жизни он был «чистильщиком» в большой мафиозной корпорации «Милленион». Когда он там работал, ему казалось, что друзей у него – миллион, и среди прочих был один особенный, самый лучший друг. Но когда друзья свели его в могилу, а Брэндон, взяв себе имя Грейв («могила»), с помощью загадочного профессора вернулся обратно, оказалось, что друзья – не друзья, а лучший друг – худший его враг.

Уровни в игре были маленькими, спецэффекты – далеко не армагеддон, а предметы, которые можно расшатать,



а потом расстрелять, вообще можно было по пальцам пересчитать. Посему разработчикам Red Company и продюсеру игры Тори Кубото вскоре пришлось пообещать толпам фанатов, что, мол, все исправим, можно будет не только стрелять в предметы, но еще и разжигать их, а потом пить, и так далее. К тому же на пороге был 2004 год, на вооружении геймеров – Playstation 2, а у разработчиков – полный простор для работы с более качественной графикой.

Назвали сиквел скромно: Gungrave Over-Dose («Передозировка»). Монстров и людей тут значительно прибавилось, так что передоз от процесса





«Kill them all» можно было получить очень легко. Игра вообще больше напоминала аркаду: от проторенной дорожки отойти не удалось. Геймплей был незамысловат: на каждом уровне косиши толпу врагов и получаешь бонусы за определенные фичи, накапливаешь силу для суперударов; в конце уровней нас ждали битвы с боссами. Новыми бонусами для геймеров стали сюжетные ролики за прохождение миссий и некоторое повышение искусственного интеллекта по сравнению с первой игрой.

В *Gungrave OD* появились еще и новые персонажи: Rocket Billy Red Cadillac, который убивает противников музыкой своей двугрифной боевой электрогитары (идеален для дальнего боя), а также Kabane Juuji, который напоминает примерного японского самурая и не плохо орудует мечом в близких схватках. А основными видами оружия Грейва стали два здоровенных пистолета и гроб, висевший у него на цепи за спиной. Нет, поклонники готики, гроб ему был не для того, чтобы ложиться в него и пополнять силу, а для того, чтобы из него стрелять супершотом и отбиваться от ракет, выпущенных в вас из базуки.

Персонаж, как вы видите, похож то ли на Алукарда из «Хеллсинга», то ли на Триган. И здесь вы правы: дизайном персонажей занимался не кто иной, как Яширо Нитоу, создатель аниме и манги «Триган». Из известных личностей свою

руку к игре также приложил Коесuke Фуджисима, благодаря которому мы увидели аниме и мангу «О, моя богиня!».

Приблизительно параллельно с созданием второй игры был создан и аниме-сериал из 26 серий по гангстерскому миру «Ганграйв». Сам факт порадовал не только фанатов игры, но и рядовых анимешников, хотя многие сначала отнеслись к нему со скепсисом. Ведь, как известно, анимационная продукция по играм качественной бывает очень и очень редко, а делается она только для заработка денег на фанатах. Продюсировала сериал известная Studio Madhouse, в списке хитов которой числятся «Собирательница карт Сакура», «Х», «Триган», пару эпизодов из «Аниматрицы», а также, конечно же, собравший кучу премий анимационный фильм «Приемные отцы из Токио».

Качество анимации фанатов порадовало: стилизованная грубая графичность и обилие первых планов подчеркивают мрачность как мира, так и самого персонажа. Озвучка тоже не подкачала: драйвовый саундтрек (он был одинаков для игры и для аниме) был сделан Цунео Имахори, который работал над музыкой к «Тригану». В ленте вы услышите и индастриал, и нойз, и хард-рок битв, переходящий в грустные баллады драматичных моментов. Не спорю, напоминает «Хеллсинг», причем не только музыкой, но и драйвом пере-

стрелок из сумасшедших пистолетов, ну и, собственно, фишкой «я вас всех замочу, а вы меня нет» – ведь Ганграйв и так мертвец, пусть и оживленный странным профессором.

Грейв еще молчаливее, чем Алукард, но это неудивительно – он и при жизни был неразговорчив. Вместо слов он предпочитает дать «поговорить» своим главным аргументам – пистолетам с крестами. Главными противниками нашего героя остаются разнообразные монстры и гангстеры, подчас абсолютно несуразные и нелепо распадающиеся на части от очередного залпа шквального огня.

Сериал условно можно поделить на две части: та, в которой главный герой – Брэндон до могилы, и вторая, где герой – Ганграйв, вышедший из царства мертвых. Первая часть рассказывает историю жизни, вторая – мщения после смерти. Захватывает внимание зрителя в первую очередь трансформация личностей главных героев, их превращение из квартальной банды, уличной шпаны в часть мафиозного синдиката. Именно поэтому драматичнее выглядит вторая часть сериала, мотивации и поведение персонажей.

Гангстерская сага – редкая птица жанра в океане японской анимации, тем не менее здесь она не наполнена пафосом. Мафиозный мир раскрывается во всей своей грязной сути, как и в «Однажды в Америке» и в «Крестном отце», где

каждый карабкается по трупам врагов и друзей вверх, каждый хочет большего, не важно, сколько человек надо для этого пристрелить. И в таком мире нет места людям, которые хотят кого-то защищать, любить, оставаться верными каким-то высоким идеалам. Например, идеалам дружбы: Гарри и Брэндон, не похожие с самого начала, становятся еще более разными впоследствии – один строит карьеру на трупах друзей, другой молча выполняет свои обязанности. Они – как «инь» и «янь», которые сошлись в самом начале жизни, еще в мальчишеской дружбе.

Просматривая сериал можно отметить, что он похож на игры, хотя и прихватил их недостатки на экран (подчас затяжной шутер, тучи врагов и постоянно болтающийся за плечами гроб). Но, тем не менее, он порадовал нас глубоким раскрытием характеров и драматичностью сюжета.

Лучший отзыв по сериалу дал информационный сайт Horrorview.com: «Если бы Джон Ву сделал мультфильм, то это бы был «Ганграйв». Не знаю, так ли это, но хотелось бы знать, что последует дальше в цепочке «Ганграйв»: полнометражное аниме, неплохо бы с альтернативным сюжетом, или же фильм? А кто знает, может, нас будет ждать приключенческий экшен с любимым персонажем на Playstation 3?

#### Happyness



## ШПИЛЬ

На портале [www.animation.com](http://www.animation.com) появилась в продаже фигурка Сефирота – одного из самых культовых персонажей игровой индустрии, в частности игры FF7 и последнего анимационного хита Final Fantasy: Advent Children. У модели 18 степеней свободы, в комплект входит опорная база и аксессуары. Цена 20 долларов.



По той же цене там можно найти полностью аутентичную налобную пластину героев популярной манги и аниме-сериала «Наруто». Для заядлых косплееров в продаже есть пластины с маркировкой всех ниндзя-кланов, которые присутствуют в аниме.

## ШПИЛЬ

На прошедшей недавно 78-ой церемонии вручения наград «Оскар» американской Киноакадемии приз за «Луч-



ший анимационный фильм» получил анимационный фильм «Wallace & Gromit: The Curse of the Were-Rabbit» («Уоллес и Громит: Проклятие кролика-оборотня») студии Aardman.



## ШПИЛЬ

На официальном сайте компании KickStart Productions недавно появилось сообщение о съёмках телесериала Robotech с живыми актёрами (Live-Action), а также о готовящихся съёмках полнометражного фильма.

Но буквально через пару дней компания KickStart полностью убрала эту информацию со своего сайта. Поклонники этого популярного аниме до сих пор теряются в догадках.

## ШПИЛЬ

Компания Bandai Entertainment открыла официальный сайт, посвященный аниме Eureka 7. Фанаты могут найти там сюжет истории, концепты разработок персонажей, мехов и многое другое.



А в японском городе Китакьюшу, в префектуре Фукуока, в марте был установлен спрашочный робот Маэтель, идентичный облику Маэтели из аниме «Галактический экспресс 999». В роботе заложен достаточный интеллект, чтобы ответить на 200 различных вопросов. Голос кибер-Маэтели идентичен озвучке в аниме – она говорит голосом известной сэйю Масако Икеды.

## ШПИЛЬ

В Америке появилась компания FUNimation Films, которая уже заключила соглашение с The Bigger Picture о дистрибуции аниме-продукции, в том числе сериалов по региональным киноте-

атрам всей страны. Теперь американские анимешники будут ходить толпами на «свеженькое» в кинотеатры.

Официальный сайт компании – [www.funimation-films.com](http://www.funimation-films.com)

## ШПИЛЬ

Компания ShoPro Ent. открыла официальный веб-сайт, посвященный очень ожидаемому седьмому сезону сериала «Kirarin Revolution», главный



герой которого – известный шоу-ведущий Tsukishima Kiragi. Кроме этого, к озвучке этого героя привлечена не менее известная личность – Kusumi Koharu из поп-группы Morning Musume.

## ШПИЛЬ

Известная компания Manga Entertainment официально заявила о кастинге актеров на озвучивание аниме Karas, создаваемое по одноименной манге. На кастинг приглашены опытные актеры Голливуда, которые никогда еще не

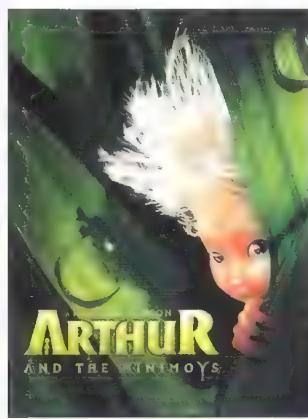
короткометражную ленту на французском фестивале короткометражных фильмов в Клермон-Феррани, а также на итальянском фестивале короткометражек. Мультфильм сделан при помощи сырьевых материалов (соли, манки, стирального порошка, угля) и снят на обычную кинопленку.

## ШПИЛЬ

С 25 марта по 25 апреля в Национальной Научной библиотеке им. Вернадского в г. Киеве пройдет выставка «Комиксессия». В экспозиции будут присутствовать комиксы разных авторов на социальную тематику. Киевский городской центр социальных служб для семьи и молодёжи проведет в рамках выставки конкурсы среди участников.

## ШПИЛЬ

По заявлению информационного портала Lenta.ru, Люк Бессон решил снять мультфильм «Arthur and the



пробовали себя в подобном виде деятельности.

## ШПИЛЬ

Анимационная лента производства украинской мультипликационной студии «Украинамафильт» «Засыплет снег дороги» автора Евгения Сивокона взяла главный приз за

«Minimoys» («Артур и минипуты») на основе написанной им же книги – одной из четырех книг про мальчика Артура. Для озвучивания приглашены именитые люди – персонажи будут говорить голосами Мадонны, Дэвида Боуи, Фредди Хаймора, Снупа Догга и других звезд.



# WCG 2006

WORLD CYBER GAMES



## більше ніж гра!

Ти готовий залишити свій слід у віртуальній історії?  
Всесвітні кібер-ігри знову запрошуєть гладіаторів.  
Зареєструйся на сайті [www.wcg.com.ua](http://www.wcg.com.ua) і візьми  
участь у відбірковому регіональному турі.

Кращі воїни віртуального простору зайдуться у  
фінальному поєдинку, що відбудеться в Італії.

Технічний партнер:



Головний медіа-партнер:



Медіа-партнери:



За підтримки:



Название: *Silent Hill*

Режиссер: Кристофф Ганс

В ролях: Реда Митчелл, Шон Бин, Гури Хольмэн, Дебора Карра Ангер

Дата выхода: 21 апреля 2006 года

# Безумные головы Гуманного города



**В** поисках свежих идей голливудские продюсеры сегодня переполачивают архивы азиатских кинематографий, французских и американских комиксов, а также компьютерных и видео игр. Вы уже видели экранизации *Street Fighter*, *Mortal Kombat*, *House of the Dead*, *Tomb Raider*, *Resident Evil*, *Alone in the Dark* и *Doom*. В ближайшее время ожидается появление киноадаптации *Silent Hill*.

За экранизацию культовой серии жанра Survival Horror взялся французский режиссер Кристофф Ганс, известный по работе над такими фильмами, как «Плачущий убийца» и «Братство волка». *Silent Hill* – это великолепное произведение искусства, игра, которая насчитывает миллионы поклонников во всем мире. Удивительно тонкий, умный, мрачный проект со сложными, неоднозначными характерами, великолепно прописанными диалогами и неповторимой

мистической атмосферой, – восторженно отзывался в одном из интервью режиссер. – Я восхищен этой игрой и очень горд тем, что мне доверили работу над этим фильмом. Я сделаю всё, что от меня зависит, чтобы поклонники игровой серии смогли гордиться моей картиной.

В словах режиссера сомневаться не приходится. Так, например, сценарий ленты, написанный Роджером Эвори («Убить Зои») и Николя Букрие-фом, во многом повторяет сю-

жетную линию первой части *Silent Hill*. Главная героиня фильма – убитая горем женщина по имени Роуз. Ее маленькая дочь Шэрон медленно умирает от неизлечимой болезни. В порыве отчаяния Роуз, несмотря на протесты мужа, решается на последний шаг – отвезти Шэрон к целику в город *Silent Hill*. По приезду девочка неожиданно исчезает в сумерках безлюдных улиц. Женщина в ужасе мечется по городу в поисках ответа на лишь один вопрос: куда подевалась ее дочь. А между тем *Silent Hill* постепенно меняет свой облик, безостановочно сползая в вязкую смесь ночного кошмаря и безумия. Серые улицы затягиваются непроядным туманом, из пульсирующих и сочащихся кровью стен появляются порожденные тьмой потусторонние, иллюзорные создания, а в сумер-





ках безлюдных улиц одинокой тенью бродит демон Са-маэль. И Шэрон должна стать связующей нитью между миром мертвых и миром живых, способной вытянуть древнее Зло из праха и возродить его в реальной жизни – в мире людей.

Миссия прохождения всех уровней лабиринта страха возложена Кристофером Гансом на актрису Раду Митчелл, а помочь ей в этом нелегком деле будет Шон Бин, исполняющий роль верного и заботливого супруга, отправившегося на поиски своей семьи в город-призрак. А вот таких актеров, как Лоури Холден, Дебора Ка-ра Ангер и Таня Ален, сыгравших соответственно офицера полиции и известных еще по игре героянью Дилю и Алесию, в фильме ждет неминуемая гибель. Впрочем, еще не известно, смогут ли оставшиеся в живых герои радоваться тому, что выжили...

Съемки картины проходили в небольшом провинциальном городке Брантфорд, расположеннном на юго-востоке Канады. К началу съемок в это местечко пожаловало более сотни киношников, которые привезли с собой десятки поломанных автомобилей, обломков старой мебели, железных клеток, манекенов и сотни предметов реквизита. После полутора недель упорного труда зловещий город-призрак появился на карте провинции Онтарио. Не обошлось и без непосредственного участия компании Копати. Опасаясь, что их проект может получить, мягко выражаясь, недостойную киноадаптацию в духе «шедевров» Уве Болла, зарекомендовавшего себя одним из

самых бездарных режиссеров последних лет, авторы игровой серии не только выступили консультантами у съемочной группы, но и лично разработали дизайн декораций и монстров для фильма.

Вдохнуть жизнь в потусторонних обитателей города *Silent Hill* в картине было доверено голливудскому мастеру спецэффектов Патрику Татополосу, известному своей работой над фильмами «Я, робот», «Другой мир» и «Пещера». «Как правило, перед началом съемок фильма мне просто приносят сценарий, и я сам проекти-



рую персонажей. В случае же с *Silent Hill* дело обстояло иначе: все концепт-арты монстров были созданы художниками из Копати, моя же задача сводилась к тому, чтобы «оживить» этих фантасмагорических существ на экране. И с этим связан еще один интересный момент: обычно мы стремимся сделать монстров как можно более живыми – чтобы зритель не думал, что перед ним всего лишь куклы. В *Silent Hill* все наоборот – специфика этого проекта предполагает, что практически все существа должны быть похожи на безликих манекенов. Это выражается и в манере их передвижения, и во внешнем облике. Достаточно специфический стиль», – делится своими впечатлениями от работы над лентой Патрик. К слову, практически все монстры, спроектированные Копати специально для фильма, ранее не появлялись ни в одной из частей игровой серии. Исключение составили лишь безликие медсестры из *Silent Hill 2* и легендарный монстр *Pyramidhead*. Изначально разработчики не планировали включать в фильм

этих персонажей, но на их появление в картине настоял режиссер.

Вероятность того, что *Silent Hill* в итоге будет представлять собой заунывное, непотребное зрелище категории В-мювие, крайне мала. Ведь Кристофер Ганс всегда умел хорошо поставить фильм. Сам же режиссер клянется, что снял мрачную и честную картину в духе европейских фильмов ужасов, в которых, как известно, пугает больше всего то, что показано полунасеком или скрыто в неизвестности. Что ж, остается надеяться, что вскоре перед нами действительно представят страшный и зрелищный фильм. А в случае неудачи у нас останется неизменно прекрасный саундтрек, ведь все музыкальные композиции, использованные в фильме, принадлежат перу талантливого японского композитора Акиры Ямааки.

Ольга Крапивенко,  
helga666@mail.ru





# Когда быка берут не за рога

**Название:** «Матадор»

**Жанр:** как-бы-типа-вроде-почти-что комедия

**Н**азвание фильма (да-да, сейчас я усядусь на свою любимую кобылку), как обычно, говорит гораздо больше, чем того хотели бы сами создатели. Зритель с бесшабашной готовностью молодого бычка бросается головой вперед на белое полотно с живыми картинками при малейшем намеке на шутку, горя вполне понятным желанием хорошенько поржать – ведь

все к тому, казалось бы, располагает. Но «Матадор» с легкостью бывалого профессионала, слегка подразнив, раз за разом отпрыгивает в сторону, постоянно оставляя зрителя с выражением дурацкой недоуմки на лице. Так что под конец из кинозала выходишь с неуловимым ощущением рогатости и хвостатости.

Тем не менее все ингредиенты нормальной чернушной комедии вроде бы присутствуют, и назвать фильм проваль-

ным мешает совесть, ну, или то маленькое серенькое, что я называю в себе этим красивым словом. Есть смешной персонаж Пирса Броснана – с пузиком, тоненькими ножками и вечно печальными глазами. А еще смешнее – его свежеотрощенные усы, которые выглядят так, будто ему кто-то здорово приложил по лицу старым ершиком для чистки моек и унитазов. Смешная идея фильма – злоключения киллера с кризисом среднего возраста. (Ну да, идея, конечно, старая, но еще без запашка.)

Смешной сюжет и отнюдь не смешной бюджет.

Резюмирую. Если оценивать фильм в баллах, то получится, пожалуй, не больше трех. А если в количестве ударов ремнем по мягкому месту режиссеру/сценаристу за провал потенциально неплохого фильма, то, наверное, существенно больше.

Так что если вам все-таки очень-очень хочется посмотреть, как нездоро живется киллерам, то лучше пересмотрите еще раз эти, как их там, «Девять ярдов», что ли.



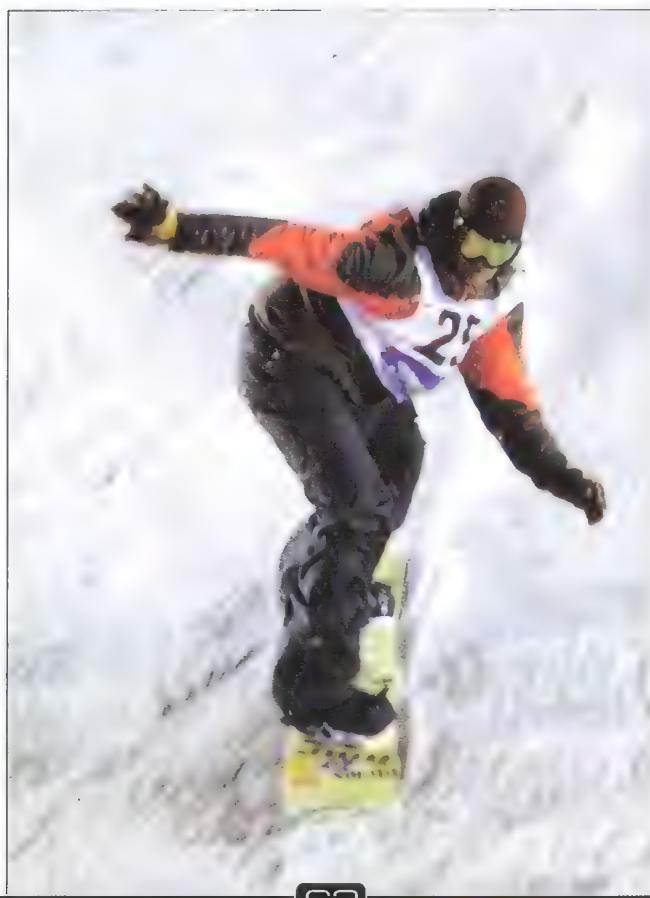
журнал  
**ДОМАШНИЙ**  
КИНОТЕАТР  
главная премьера  
этой весны



\* В 2005 году ни один житель Украины не пострадал от падающего рояля при просмотре кино



# Зима бывает горячей! ДЖИНС Snow Show в Киеве



**Д**

жинс продолжает знакомить свое Community с прогрессивными тенденциями мировой молодежной экстрем-культуры. В Украине проходил небывалый по своим масштабам международный чемпионат по сноубордингу – «Джинс Snow Show», который стартовал 18 февраля во Львове и представлял собой соревнования в самых популярных сноубордических дисциплинах (Quoterpipe). Завершен он был 25 февраля в столице сноубордическим шоу-турниром Big Air.

Quoterpipe – это специальная снежная конструкция, которая состоит из разгонной горки и плоского транзита, переходящего по радиусу в вертикальную стенку. Райдер должен разогнаться, выполнить трюк и залететь назад. Но гораздо зрелищнее Big Air.

**Биг-Эир** – это разновидность сноубордического фристайла (freestyle), в котором задача райдера (rider) состоит в выполнении сложного трюкового полета со специально-го трамплина. Этот зрелищный вид спорта уже покорил европейскую молодежь и теперь был представлен в Украине, чтобы впечатлить всех своей экстремальностью и впоследствии завоевать сердца многих поклонников экстремальных видов спорта.

В последнюю морозную субботу зимы в Киеве на территории НВЦ «Экспоцентра Украина» происходило зрелищное сноуборд-шоу – международный чемпионат по Биг-Эир-сноубордингу (big air snowboarding)! Что же такое Биг-Эир для экстремала? 200 тонн металла? 30 метров высоты? 100 метров длины? Нет, это все вместе плюс море адреналина, и даже еще гораздо круче!

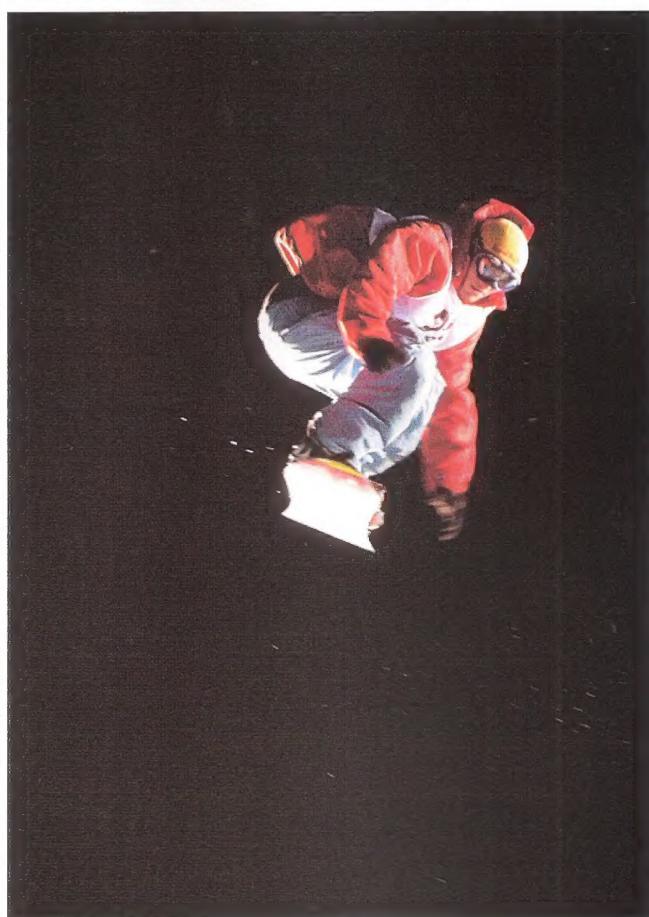


То, что Биг-Эйр – это зрелище не для слабонервных, стало ясно уже в течение первых минут квалификационных заездов. Конструкция трамплина потрясала своими размерами – высотой с 10-этажный дом, она возвышалась над головами зрителей, словно снежный великан. Трудно представить, сколько смелости и мужества потребовалось сноубордистам, чтобы просто стоять на вершине этого гиганта и смотреть вниз, не то что спускаться с него на скорости, а после – взлетать на несколько метров в воздух.

На протяжении нескольких часов лучшие райдеры из шести стран (Финляндии, Чехии, Польши, России, Белоруссии и, конечно же, Украины) потрясали многочисленных зрителей своим мастерством и мужеством, совершая сложные трюки в полете с трамплина небывалых размеров. В качестве судьи на соревнования был приглашен швейцарец Гвидо Ван Мил, известнейший в своем деле специалист.

Горячее действие сопровождалось прогрессивной музыкой в стиле панк, хардкор и прочим тяжелым альбомом «Limp Bizkit», «Korn», «System of a down». Музыкальный нон-стоп экшн мощностью в 40 киловатт звука поддерживал надлежащую атмосферу экстремальности всего происходящего.

После техничного выполнения трюка райдерам необходимо было так же грамотно приземлиться, спустившись вниз к подножию трамплина. А с этим у многих (даже забугорных) райдеров были проблемы. К сожалению, то ли склон оказался жестковатым и недоста-



точно ровным, то ли некоторым фристайлерам не доставало опыта, но неудачных приземлений поначалу было много. Но кто сказал, что сноубординг для слабаков? Даже после множественных неудачных приземлений райдеры вставали, снова поднимаясь вверх по склону, чтобы выполнить очередной зрелищный трюк.

Соревнования – есть соревнования, и первые места присуждались лишь тем, кто технично и четко выполнял наиболее тяжелые по сложности трюки. По-настоящему жаркая

борьба развернулась уже между полуфиналистами, когда девять лучших райдеров (среди которых, к сожалению, украинских не было) сражались за выход в финал. Спортсмены из Польши, Чехии, Финляндии, России соревновались между собой, показывая, кто во что горазд. Сноубордистами были грамотно выполнены трюки различной сложности: вращения на 180, 360, 540, 720 градусов, «гребы» (grabs – захват края сноуборда, пока вы находитесь в воздухе), сальто вперед и назад (front и backflip).

и многие другие, каждый из которых требовал невероятного опыта, сноровки и мужества.

Под конец определились шесть фаворитов-финалистов, среди которых Марек Шиседек (Польша), Москвин Андрей (Россия, Москва), Мартин Черник (Чехия), Костин Георгий (Россия, Санкт-Петербург), Хеппу Пенни (Финляндия) и Ястребков Петр (Россия, Москва).

Каждому райдеру были даны три попытки на то, чтобы показать свой наилучший результат. Каждую из попыток судья оценивал за техничность и красоту выполнения трюков – итоговая оценка шла по самой лучшей из трех попыток каждого из фристайлеров. И вновь профессионалы взлетают под самый купол ночных небес. На этот раз обошлось без падений, и соколы-райдеры брали каждый свою высоту и в результате этой зрелищной борьбы первое место заслуженно досталось Хеппу Пенни (Финляндия), второе место завоевал Костин Георгий (Россия, Санкт-Петербург) и третье – Ястребков Петр (Россия, Москва).

Несмотря на то что украинские райдеры не завоевали в этот день призовых мест, необходимо отметить напористость, смелость и мужество, с которыми наши райдеры держались на склоне. Итак, лучшие из лучших определены, призы разданы, публика в восторге. Экстремальная лавина сделала свое дело – это был потрясающий шоуконкурс, который никого не оставил равнодушным.

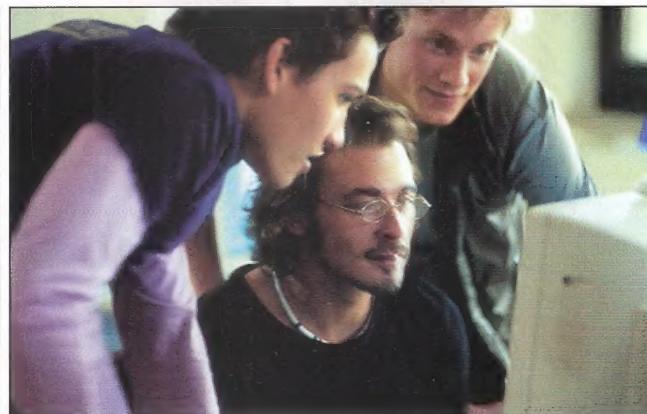
*Delirium*



# Ежегодный конкурс молодых программистов

**С** 1 по 3 марта 2006 года в Киеве в рамках Недели всеукраинских и международных научно-образовательных проектов «Украина-Европа-Мир – 2006» прошел V Всеукраинский чемпионат по Информационным технологиям «Экософт-2006» при поддержке Международного научно-учебного центра информационных технологий и систем НАНУ и Государственного Департамента интеллектуальной собственности Министерства образования и науки Украины. Генеральным координатором Чемпионата стала корпорация «Инком».

Неделя проектов была организована Министерством образования и науки Украины совместно с Национальным экологичеко-натуралистическим



центром ученической молодежи и проходила с 1 по 5 марта. Целью ежегодного конкурса «Экософте-2006» является всесторонняя поддержка молодых талантов, содействие модернизации содержания научно-исследовательской, поисковой, экспериментальной и практической деятельности учащейся

молодежи, внедрение инновационных образовательных методов и интернет-технологий в учебных заведениях, интеграция отечественного образования и науки в европейское и мировое образовательное пространство.

В «Экософте-2006» приняли участие ученики школ, воспи-

танники внешкольных учебных заведений, студенты профессионально-технических училищ и вузов, а также аспиранты и молодые специалисты. На Чемпионате были представлены программные, аппаратные решения в соответствии с делением рабочих мест по категориям; публичные визуальные представления презентаций на авторские разработки. Работы участников делились на группы в соответствии с уровнем образования их авторов, а также по категории аппаратных и программных средств. Победители были награждены дипломами и призами от спонсоров. Кроме того, победители из числа старшеклассников получили право на участие во Всеукраинском конкурсе «Интел-Эко-Украина – 2006» – Национальном этапе Международного конкурса Intel ISEF 2006.

## Беспрерывная подписка на «Шпиль!» за 2004 год!

### Чтобы подписать:

1. Перечисли получившуюся сумму на расчетный счет:  
ООО «Декабрь»,  
р/с 26007103801  
в АКБ «Интеграл» г. Киева,  
МФО 320735,  
код ОКПО 30262819

2. Вышли по почте доставочную карточку и копию чека об оплате по адресу: ООО «Декабрь», пр. Победы, 53, г. Киев, 03680

3. Если есть вопросы, звони: (044) 454-08-74

Твой «ШПИЛЬ!»

### ДОСТАВОЧНАЯ КАРТОЧКА

Номера за 2004 год, стоимость в гривнах:

	Журнал без диска		Журнал с диском		
Да!	5	4,80	Да!	5	6,0
Да!	6	4,80	Да!	6	6,0
Да!	7	4,80	Да!	7	6,0
Да!	8	4,80	Да!	8	6,0
Да!	9	5,0	Да!	9	7,0
Да!	10	5,0	Да!	10	7,0
Да!	11	5,0	Да!	11	7,0
Да!	12	5,0	Да!	12	7,0
Да!	Спецвыпуск № 2 «Читы и коды»			11,0	
Да!	Спецвыпуск № 3 «Все об RPG»			11,0	
Да!	Спецвыпуск № 4 «Читы и коды»			11,0	
ИТОГО					

Фамилия \_\_\_\_\_ Имя \_\_\_\_\_

Индекс \_\_\_\_\_ Адрес \_\_\_\_\_

Номер телефона (с кодом) \_\_\_\_\_

На диске  
«ШПИЛЬ!» №4  
вы найдете:

### Demo

- Full Spectrum Warrior: Ten Hammers

### Патчи

- Серьезный Сэм II v.2.068
- Star Wars: Battlefront II v.1.1
- Star Wars: Empire at War v.1.02
- Black&White II v.1.2

### Видео

- Mass Effect
- Tomb Rider – Legend
- Paraworld

### Игровые обои





просто  
Magic...

Монітори Samsung. Побачити незвичайне в звичайному

## Лише уяви... Багатство можливостей розширює погляд

Нові мультимедійні монітори Samsung 931MP/932MP, окрім якісної роботи, пропонують безліч варіантів для відпочинку із незмінним задоволенням.

Функція **MagicTuner** забезпечує телевізійний сигнал надзвичайної чіткості у будь-якому форматі та дозволяє монітору працювати автономно, без підключення до комп'ютера.

Завдяки функції **MagicBright<sup>2</sup>** користувач має можливість здійснювати точне настроювання яскравості й насиченості кольорів за власним смаком.



SyncMaster 931MP/932MP

MTI (044) 4583434  
Фокстрот IT (044) 2477037 (опт), 2359172 (роздр)  
Алгри (0482) 301450, 301451

ДатаЛюкс (044) 2496303  
Рома (061) 2209622, 2209621, 2209615  
Прексим-Д (048) 7772277, 7772266

Інформацію про магазини та дилерів Ви можете отримати за телефоном  
інфо-служби Самсунг Електронікс: 8-800-5020000 (дзвінки зі стаціонарних телефонів в межах України безкоштовні)  
[www.samsung.ua](http://www.samsung.ua)

